KONAMI

KONAMI

KONAMI OFFICIAL GUIDE
公式ガイドシリーズ

PUBLISHED BY KONAMI & NTT PUB.

プレイステーション
セガサターン

セクシーパロディウス

TM

©1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

コナミ株式会社 / NTT出版株式会社

セクシーパロディウス 公式ガイド

NTT出版

"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

SEGA SATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、
SEGA SATURN専用の周辺機器、ソフトウェアを表すものとしてその表示を承認したものです。

KONAMI

KONAMI OFFICIAL GUIDE
公式ガイドシリーズ

PUBLISHED BY KONAMI & NTT PUB.

PlayStation

SEGA SATURN

メタモーパイクス™

© 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

コナミ株式会社／NTT出版株式会社

せくぱろ

SEXY PARODIUS

セクシー
パロディウス
公式ガイド

CONTENTS

基礎編 3
- ゲームの目的 4
- 機種別操作方法 6
- パワーアップについて 8

キャラクター紹介 11
キャラクターの相性 20
ステージ攻略 21
- ステージ1 22
- ステージ2 26
- ステージ3 32
- ステージ4 40
- ステージ5 48
- ステージ6 52

コラム／セクシー場面大集合 58
シークレットステージ紹介 59
- ボスラッシュステージ攻略 60
- スペシャルステージ攻略 66

コラム／隠し要素について 72
高度な攻略 73
クリアへの早道 83
グラ・パロシリーズの歴史 84

STORY

「おいらだって、お年ごろなんだぞー！　アイ・ウォント・おね〜ちゃん！」あの大戦からはや２年。宇宙漂流の旅から帰還したタコスケのアタマの中は、おね〜ちゃんと　や　することばかり（自主規制）。「ここはいっちょ昔の連中集めて、探偵事務所でも開いたろか！」タコスケの小さな脳がひらめきました。お金がもうかれば、ビューティホーでナイスバディーのおね〜ちゃん達と…ムフフ♥タコスケのヤル気と欲望は、一気に燃え上がります。こうしてみたひ立ち上がったパロディウスの愛りない面々。難事件を解決し、がっぽりもうけて彼らの欲望を満たすことができるのか？いや失礼、全宇宙の平和を守ることができるのか？

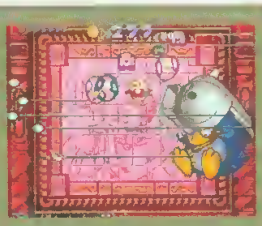
SEXY PARODIUS

基礎編

BASIC

ゲームの目的

このゲームは他のシューティングとは異なり、ただボスを倒すだけが目的ではない。各ステージごとにあるノルマをクリアしたかによって、いろんなルートでステージが進むのだ。頑張ってベストエンディングを目指そう。



プレイできるステージはぜんぶで10種類！しかし、その出現順番は決まっていなくて、各ステージのノルマ条件をクリアできたかでルートが分岐する。１回のプレイで遊べるのは６ステージだが、ノルマ条件を全ステージで満たせば、さらにもう１ステージが遊べる。ステージ後のデモやエンディングも、条件をクリアしたかで２パターン用意されている。

◀ルートが分岐するノルマは、なかなか条件がキビしい。ミスするとツラい…

ステージの流れ

●ステージ・ノルマ
▲ボスキャラを倒す。

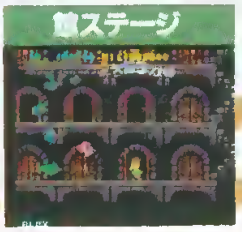
●ステージ・ノルマ
▲コインを300枚回収する。

達成

●ステージ・ノルマ
▲天女を200人倒す。倒したあと脱がしてもカウント。

達成
未達成

未達成

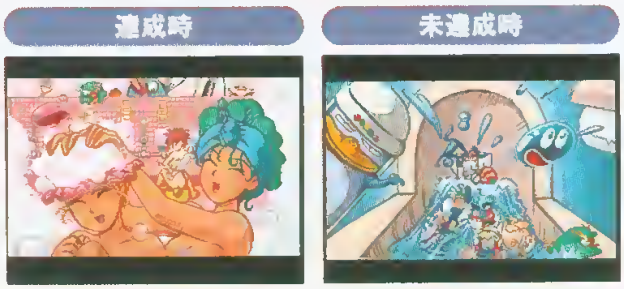


●ステージ・ノルマ
▲ネズミを100匹倒す。

達成
未達成

時間内にボスを倒さないと!?

各ステージのボスは、倒さなくても一定時間に逃げたりして、そのステージはクリアとなる。ボスを倒さなくても、ステージのノルマさえ達成すれば、ミッションコンプリートになる。ただし、ステージ1とボスラッシュは倒さないとダメなのだ。



ボスオンパレードとスペシャルステージ

出現条件はランダムだが、全ステージをクリアするまでに1回「ボスオンパレード」というステージが出現する。ステージ内容は、文字通り懐かしのボスが登場。このすべてを倒せば、ノルマクリアとなる。もちろんボスを倒さなくてもクリアできるが、この場合は当然、ノルマ未達成扱いになるので要注意。運が良ければ、ステージ1のクリア直後に出現するはずだ。また全ステージのノルマ条件をクリアしたときのみ、最終ステージ後に「スペシャルステージ」へ進める。ここでのノルマ条件もボスを倒すこと。これをクリアしたときのみ、真のエンディングが見られるわけだ。ステージ1から、1回でも未達成ノルマがあると出現しないので（もちろん「ボスオンパレード」ステージも条件を達成しないとダメだ）遊ぶのは至難そのもの。しかし敵の激烈な攻撃は遊びごたえ十分！　ぜひとも1度は体験してみよう。

ボスオンパレード

◀シリーズのボスキャラが、仕事を求めゲームに乱入。4体いるすべてのボスを倒すのだ！

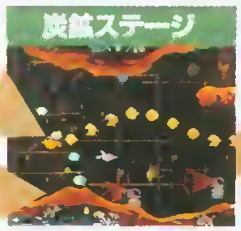
スペシャルステージ

◀シリーズおなじみの隠しステージ。とんでもない攻撃が行く手をはばみ、ボスまでもう大変。

倉庫ステージ

●ステージ・ノルマ

▲コンテナ内に捕らわれたおね〜ちゃんを50人救出。



炭鉱ステージ

●ステージ・ノルマ

▲掘削機「ホレるんでス」を10台破壊する。

空中ステージ

●ステージ・ノルマ

▲空中に浮いているコインを3[illegible]する。

倉庫ステージ

●ステージ・ノルマ

▲200秒以内に「タコスケ」を捕まえる。

スペシャルステージ

●ステージ・ノルマ

▲ボスキャラを倒す。

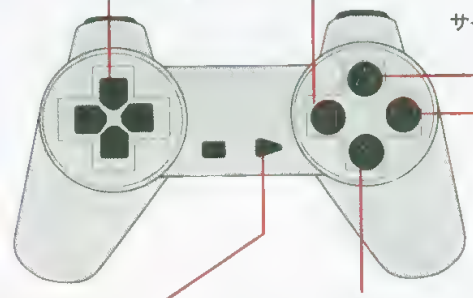
各ステージの詳しい内容は P21から紹介しているよ!!

ゲームの遊び方

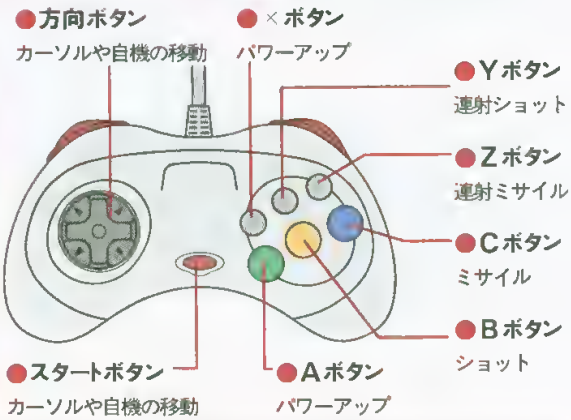
ここではゲームの操作方法とプレイの概要、それと本作ならではのシステムを紹介しよう。とくにシステム面は、プレイ前にぜひとも理解しておきたい。ちなみにPSMとサターン版では、操作方法以外のゲーム内容は同じです。

操作方法

●プレイステーション版

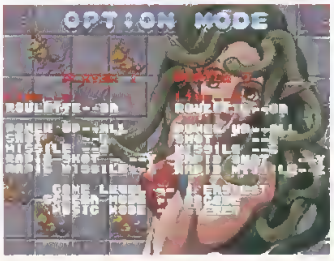


●サターン版



ボタン設定の変更

上記のボタン設定はすべてノーマル設定時のもので、オプション画面で変更ができる。変更したいボタン項目を選び、設定したいボタンを押せば（例・Aボタンをショットにするときは、「SHOT」項目を選びAボタンを押す）変更は終了。ボタン配置を変えるだけでなく、連射ボタンを1つにまとめたり、ショット、ミサイルに分けて使うこともできるのだ。



ゲームスタート

まずタイトル画面で、何人で遊ぶかを決めモードを選ぼう。２Ｐ側のコントローラーが接続されていないときは、「２PLAYERS」が選べないので、まず接続してから選ぶこと。

◀最初に「OPTION」を選んで設定を決めておきたい。難易度変更も忘れずに。

●1PLAYER

１人で遊ぶモード。アイテム類を１人で独占できる、すぐパワーアップできるけどミスすると一定エリアまで戻されてしまう。ハイスコアを狙うのであれば、断然こちらの方がいいだろう。（「AUTO」パワーアップ選択時は除く）

●2PLAYERS

２人で遊ぶモード。２人同時プレイが可能で同時にミスしない限りエリアを戻される心配もない。ただ、出現アイテム数は変化しないのでパワーアップは遅くなる。クリア自体は楽ちん。

●OPTION

プレイ中の各種設定を変更する。ボタン設定のほかにも、残機、難易度の設定に画面表示、BGMの音質変更などが可能。このうち難易度設定は８段階、残機は９機まで増やせるのでシューティングゲームが苦手な人は活用しよう。

プレイヤーセレクト&パワーアップセレクト

使用自機を８種類、またパワーアップ方法を３種類から選ぶ。パワーアップ方法は右図のように、プロ、アマ用が用意されている。

◀２P同時プレイ時も、おなじ機種が選べる（名前等は異なるが、性能は一緒）。でも違う方が楽しいかも？

●AUTO

自動的にパワーアップするが、プレイヤーが任意にあげることができない。パワーアップの順番は使用機種による。このモードのときのみミスしてもその位置から再プレイできるのだ。

●SEMIAUTO

通常は「AUTO」とおなじく自動的にパワーアップするが、いつでも手動でアップできるのがうれしい。「ルーレットカプセル（P.[illegible]）」が苦手な人は、自動的に上げてくれて便利だよ。

●MANUAL

すべてプレイヤーが、手動でアップすることになる。「ルーレットカプセル」がつらいけど、ステージごとにショットの種類を変えたりと、臨機応変な[illegible]できる。腕に自信のある人も。

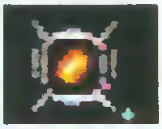
途中参加もOK!!

最初に「１PLAYER」モードを選び、ゲームの途中から２Ｐ側から参加することもできる。参加方法は、まず2P側のスタートボタンを押す。すると、画面下にプレイヤーセレクト画面が出るから、そこで機種、パワーアップモードを選択。このあとすぐ、２Ｐ側の自機が登場するはずだ。反対に１Ｐ側から途中参加することもでき、おなじようにスタートさせる。

▲「パワーメーター」[illegible]選択画面が表示される。

パワーアップシステム

自機は「パワーアップカプセル」を取ると、パワーアップできる。カプセルは2種類あり、赤カプセルを取るごとに「パワーメーター」が増加。パワーアップボタンを押したときに、位置する装備（ゲージに表示）がアップする。



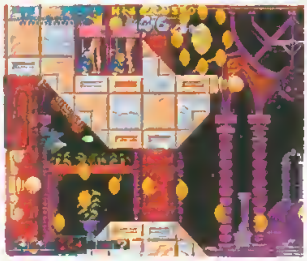
●パワーアップカプセル
赤色の敵や一定の編隊を倒すと現れて、取ると「パワーメーター」が1個アップ。メーターに最大7個ストックできるぞ。

●青パワーアップカプセル
一定の敵を倒すと現れて、取った瞬間、敵を一掃できる。ただし「パワーメーター」をアップさせる効果はない。

【パワーメーター】

ルーレットカプセル

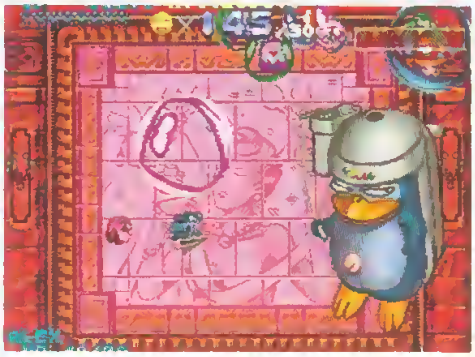
一定の場所の赤パワーアップカプセルを取ると、「パワーメーター」がルーレット状に点滅。1度パワーアップボタンを押すまで、そのステージ中はルーレットが止まらなくなる。ルーレットは高速回転するので、狙った装備をパワーアップさせるのは至難のワザ。最悪だと初期装備に戻る「OH！」を選んでしまうので、出現位置を覚えて取らないほうが無難。



◀ルーレットになったときは使いたい装備の直前の位置でボタンを押せば成功しやすい。

同時に装備できない武器

各機種の「パワーメーター」には、それぞれ独特な装備が用意されている。メーターさえためれば、どんな装備も使えるけど同時装備できないものもある。代表格はショット系の武器で、武器は常時1種類しか装備できない。



◀ショットをパワーアップさせるときは、その場に1番合ったものを選んで使おう。

だから別のショットを装備する場合は、それまで使っていたものは使用不能に。もう1度使うときは、新たに装備しないと使えない。

同時に装備できない武器

- ●性能の異なる[illegible]
- ●1部[illegible]イテムと[illegible]
- ●「熱っ人アレキサンダー[illegible]ア(P [illegible]●照

パワーアップの詳しいデータは キャラクター紹介ページを見てね！

ベルパワーアップ

一定の敵を倒したとき、カプセルではなく「ベル」が出現する。ベルは色によって６種類の効果があるが、出現時はイエローしかない。出現後にショットを当てると、４発命中するごとに色と効果が変わっていくわけだ。効果は以下の通りで、どれもかなり役に立つ。

パワーアップベルの種類と効果

●スコアアップ(イエロー)
通常時は、取るごとにスコアがアップする。連続して取るとスコアが500、1000、2500、5000、10000とアップしていくが、途中１回でもほかの色のベルを取ると500に戻される。「助っ人アレキサンダー(P10参照)」装備中はそのHPを回復させ、スコアはアップしない。

●スーパーボム(ブルー)
使うと画面内の敵にダメージを与えられる。ボムが１回だけ使えるぞ。最大で３発ストックできるが、装備中は「バリア」は使用不能になる。ボムを使った瞬間は自機が無敵状態になるのだ。

●巨大化(グリーン)
自機とオプションが巨大化して、無敵状態になる。このとき敵に体当たりすると、ダメージを与える効果も。一定時間後に元の状態に戻る。

●助っ人アレキサンダー登場(ホワイト)
オプションの「アレキサンダー」が登場して、敵を倒したりいろいろ助けてくれる。ただし、アレキサンダー出現中は「バリア」は使用不能に。

●縦一文字(レッド)
ボムで使うと、自機の前に弾を発射。上下に伸びて、しばらくその場に固定される。１回で３発まで使え、当たった敵にダメージを与える。

●みんなカプセル(パープル)
画面にいる敵を、すべて「パワーアップカプセル」にしてしまう。敵がいない場所では効果はないが、「復活」時には非常に重宝。

ベルの色の変わり方

イエローベルを４発撃ったあと、次にどの色になるかは直前に取った色で変わる。だが、それ以降の色の変化は、図のように決まっているぞ。これを２周すると消滅してなくなる。

「AUTO」パワーアップ時は

「パワーアップセレクト」時に「AUTO」を選んでいたときのみ、ミスしたときすべての色のベルが出現する。必ずぜんぶ取ろう。

◀ミスした瞬間、その場所からベルが、パ　と出現するぞ。うまく取れば「復活」も楽々で、これは２P同時プレイ時も同様。初心者はぜひこれも活用すべきだ。

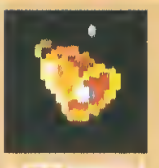
SEXY PARODIUS

助っ人アレキサンダー

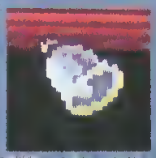
ホワイトベルを取ると現れる、頼れる存在「アレキサンダー」。通常はオプションとして自機によりそうが、敵が現れると自動的に攻撃したりと大活躍。１度ベルを取れば、HP(ヒットポイント)が０にならないかぎり次のステージにも持ち越せ、レベルアップもするのだ。ただしボスキャラは攻撃できず、HPが0になると消滅してしまう。しかも、使用中は「バリア」が使えないのも困りものだ。だがレベルが上がれば、全方向をカバーしてくれるから敵を気にせずプレイできる。

【助っ人アレキサンダー】
通称「アレックス」

HPの回復



レベルアップ



【ホワイトベル】

レベルはホワイトベルを取ると、最大で４段階アップする。ただし、１度「アレックス」が消滅すると、そのあと復活させてもレベル１に戻ってしまう。レベルが上がるとHPと攻撃力等がアップし、次のステージにも持ち越しやすくなる。

◀ホワイトベルの取得に熱中すると、ついミスしてしまう例が多い。あくまでチャンスがあったらレベルを上げよう。

ノルマアイテムもおまかせ

じつは「アレックス」は、敵を倒すだけでなくコインなどノルマアイテムも集めてくれる。これが実に役に立ち、たとえカベの向こうにあるアイテムだろうとスイスイ取ってくれる。もしもノルマが厳しいと思ったら、ぜひ助けてもらおう。

◀敵を倒すことよりもノルマアイテムの取得に重宝する。アレックス便利だ

SEXY PARODIUS

キャラクター紹介

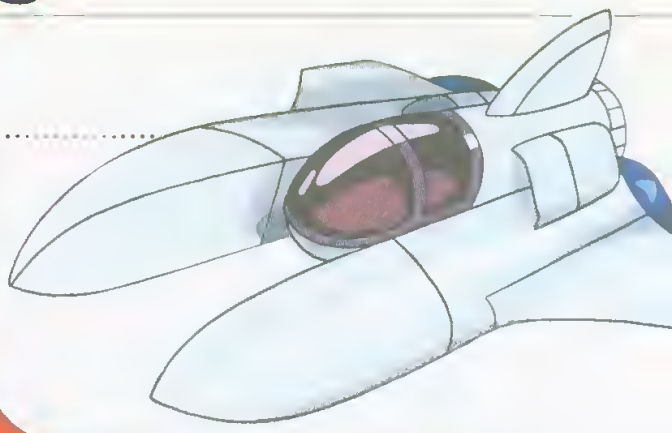
•CHARACTERS•

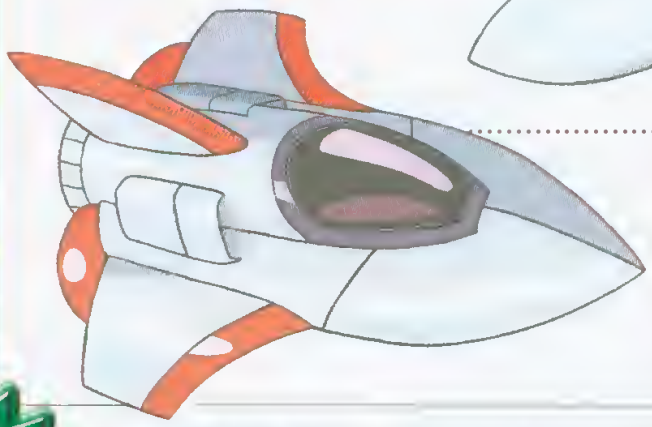
SEXY PARODIUS

VIC VIPER & LORD BRITISH

1P ビックバイパー

ご存じ『グラディウス』出身。タイ焼き屋を経営しながら細々と暮らしていたが、「超時空戦闘機」と呼ばれた過去への執着は相変わらずのよう…？





2P ロード ブリティッシュ

『沙羅曼蛇２』で主役に返り咲いたかに見えたが、結局出演の出番なし。「このままではメシも食えね～」というわけで、タコスケのもとに。

パワーメーターの順番

特徴&パワーアップ例

これといった強味はないが、逆に使えない装備もないのが魅力。ただ、シールドが前面にしか効果がない点が初心者にはツラいかも（その分、前面からの攻撃には強いが）しれない。ショットは「ダブル」をメインに、ボス戦など１点に弱点がある敵と戦うときには「レーザー」に切り替えたい。「レーザー」は連射すると短く撃つが、ボタンを押し続けると長く伸び、消えるまで敵にダメージを与え続ける。ただ使用中は、上方向への有効な攻撃方法がないため、まず「オプション」を増やしてから選ぼう。腕に自信がない人は、「ダブル」メインで戦った方が無難だ。

◀どちらかというと、上級者向けの機体。ショットを使い分けろ！

同時装備できない武器
- ●ダブル
- ●レーザー

IVAN & TOBY

1P●イワン

親友を助けるため、バクテリアン帝国に侵入するが失敗。捕まって改造手術を受けるが、なんとか脱出に成功する。それ以後、復讐のオニと化しているイワトビペンギン。37歳。

2P●トビー

イワンの同僚とともに帝国潜入に失敗するが、彼だけは囚われず脱出に成功。だが、イワンを救出するとき右目を失う。また失敗に責任を感じ、みずから改造ペンギンとなる。

パワーメーターの順番

特徴&パワーアップ例

独特な性能を持つ武器が多く、ちょっと使い方が難しい。ショットは、カベのある場所では圧倒的に強い「バウンドショット」を。「イワトビショット」は、対地攻撃は弾着後カベができて超強いけど、肝心な対空攻撃が弱くて大変。それよりは、バウンドして後方もカバーしてくれる「バウンド」の方が断然いい。ボムの「イワトビミサイル」は、発射直後の上昇中も攻撃力があるので利用したい。ただ、着弾するまでタイムラグがあるから対地攻撃は不向き。(しかも後方にしか攻撃できない) それよります「オプション」を増やし、「バウンド」で地上の敵を一掃しよう。

◀とにもかくにも「バウンド」命！「オプション」が多いと敵ナシだ。

同時装備できない武器
- ●イワトビショット
- ●バウンドショット

SEXY PARODIUS

HIKARU & AKANE

1P●ひかる

22歳にして引退を決意していたが、若さを保つためにはお金が必要。オーディションを手当りしだい受けるも、すべて落選…で、結局再登場。なにやってんだか。

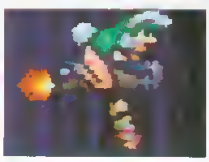
2P●あかね

ひかるの双子の妹。1人暮らしを始めたはいいが、男にだまされ貧乏生活中。おっとりした性格ながら、「いつか男をダマしてやる」という情念が燃える…！

パワーメーターの順番

スピードアップ

ホークウインド



スプレッドボム

キャロット

フォーメーションオプション

スカ（装備解除）

スター

特徴&パワーアップ例

正面に対して圧倒的な攻撃力を持ち、ショットでなくボムを2種類から選べるぞ。ボムには「ホークウインド」と「スプレッドボム」があって、どちらを使っているかで「オプション」のフォーメーションも変化（つまりショットの攻撃範囲も変化）するので、それをふまえて選ぼう。「ホークウインド」は、自機がどの位置にいるかで攻撃方向が変化。上下の一方に自機が片寄ると、そちら側に重点的にボムを撃つ。「スプレッドボム」は、おなじみ持続する対地ボム。この2つを比べると、やっぱり上下にボムが撃てる「ホークウインド」の方が有利。状況にもよるが。

◀とにかく、「キャロット」ショットが強いこと。最初はこれを装備！

同時装備できない武器

- ●ホークウインド
- ●スプレッドボム

MAMBO & SAMBA

2P●サンバ

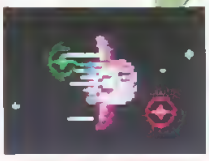
マンボウが「ウ」の文字を取られた姿を見て、大笑いしているうちに2年の歳月が流れてしまった。「人のフリ見てわがフリ直せ」。プレイヤーの諸君も覚えておこう。

1P●マンボ

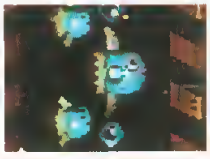
前作の「マンボウ」を改名。理由は、ついにネコ型戦艦にシッポをかまれてしまったため。あいかわらず脳ミソを使っていないようだが、なぜかレーザーの腕は一流だったりする。

パワーメーターの順番

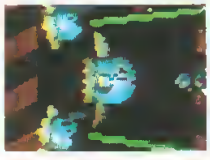
スピードアップ



バズミサイル



コントロールレーザー



スクリューレーザー

サーチレーザー

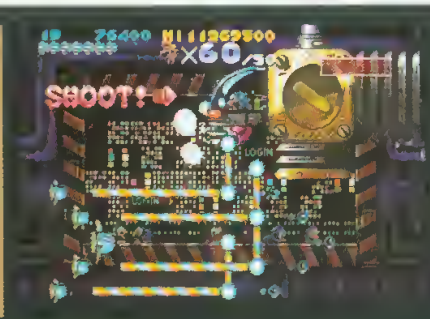
スカ(装備解除)

OH!

バリア

特徴&パワーアップ例

3種類のレーザーからショットを選べ、どれもが非常に強い。「サーチレーザー」は、なんとレーザーが敵を自動追尾。耐久力のあるボス相手だと、その弱点に短時間まとわりついてダメージを与える効果もある。ただ、どの敵を攻撃するかを選べないうえ、使用中は無防備状態。「コントロールレーザー」は、自機の前後移動でレーザーを拡大・収縮使用できる。そして「スクリューレーザー」は正面に極太レーザーを発射できるぞ。理想的な選択方法は、通常時には「スクリュー」、ボス戦は弱点を自動攻撃してくれる「サーチ」を選ぶようにすれば楽に勝てる。



◀「オプション」が使えないのが、ちょっとキビしい。後方に要注意。

同時装備できない武器

- ●コントロールレーザー
- ●スクリューレーザー
- ●サーチレーザー

※各レーザーは、フルパワー時以外は同時装備できます。

SEXY PARODIUS

MICHAEL & GABRIEL

1P●ミカエル

全宇宙の平和を守るためと言われれば、クチがさけてもイヤとは言えない大天使。その正義感は素晴らしいが、タコスケに利用されてることにはまだ気がついていない…。

2P●ガブリエル

ミカエルの相棒。外界の住みやすさを気にいって、そのまま居ついてしまった。生まれてからずっと急所にガムテープを貼っており、最近自分の性別に疑問を抱いている。

パワーメーターの順番

特徴&パワーアップ例

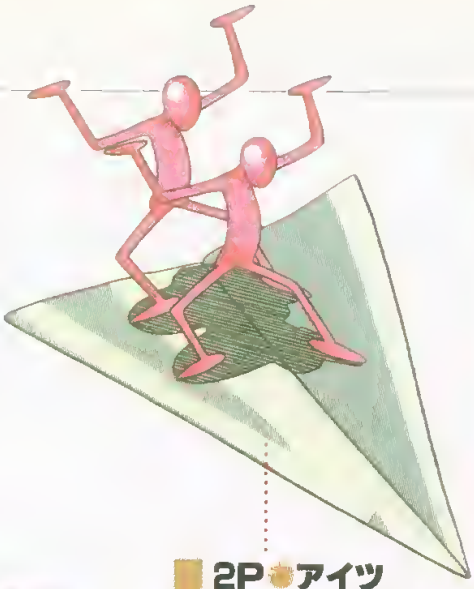
広範囲にショットが撃てる、「ラウンドショット」があるため初心者には最適。2種類あるショットは「グレードアップ」でパワーアップができ、最強状態だと固い敵もへっちゃら。しかし前方への打撃力が低いのでボス戦ではかなりツラい。なるべく同時に「ストロングミサイル」を装備して、補強しておこう。腕に自信のある人なら、迷わず「ウェーブレーザー」。ザコ敵なら貫通して攻撃でき、最強状態では画面の半分以上をカバーするほど大きくなる。ショットは5段階までアップでき、ショットを変えてもパワーアップレベルはそのまま。ただしミスするとダメだ。

◀プレイヤーの腕次第でショットを選択。そのあとミサイルを装備。

同時装備できない武器

●ウェーブレーザー
●ラウンドショット

KOITSU & AITSU



1P●コイツ

空気に触れて3日で寿命…と思われたが、2年の月日が流れても健在なのはナゼ…?「コイツウェイ」を越えようと、「コイツショット」なる新ワザを開発して今回もまた参上!

2P●アイツ

「コイツ」より30分遅れて生まれたのを悔しがっていたが、最近になってフッ切れた模様。「オレは「こいつ」より30分は長生きできるゼ」とは彼の談。(訳・ちちびんたつかさ)

パワーメーターの順番

特徴&パワーアップ例

この自機も『ミカエル』たちとおなじく、ショットパワーアップ型。しかし、そのどれもが奇妙なものばかりで笑えるぞ。ショットは「コイツショット」と「コイツウェイ」があって、「ショット」はバスケットボールを撃つ。だがこれが強い! 命中確率は100パーセントではないけど、ホーミング機能があるうえ後方もカバーできる。ボール自体が大きいので、パワーアップすればスキマなく撃てるはずだ。もう一方の「ウェイ」は、3ウェイから前方向半分の攻撃へとアップする。今イチおもしろ味に欠けるが、ホーミングショットが嫌いな人はこちらを選ぼう。

◀パワーアップ前は「ウェイ」が。アップ後は「ショット」がおススメ。

同時装備できない武器

●コイツショット
●コイツウェイ

OPTION & MULTIPLE

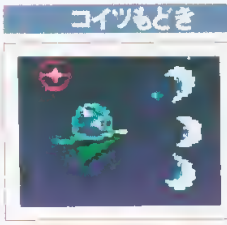
1P●オプション

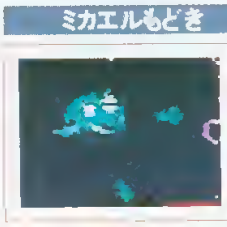
いつも自機をマネしていた、日陰の存在のオプションがついに変身能力を身に付けて帰還！　ただ、まだ修行中のため完璧に変身することはできない。

2P●マルチプル

『沙羅曼蛇２』でワキ役に返り咲きか……と思いきや、オプションにその座を奪われる。ライバル意識が強くて、オプションが投げ飛ばされると喜ぶ。

パワーメーターの順番





特徴&パワーアップ例

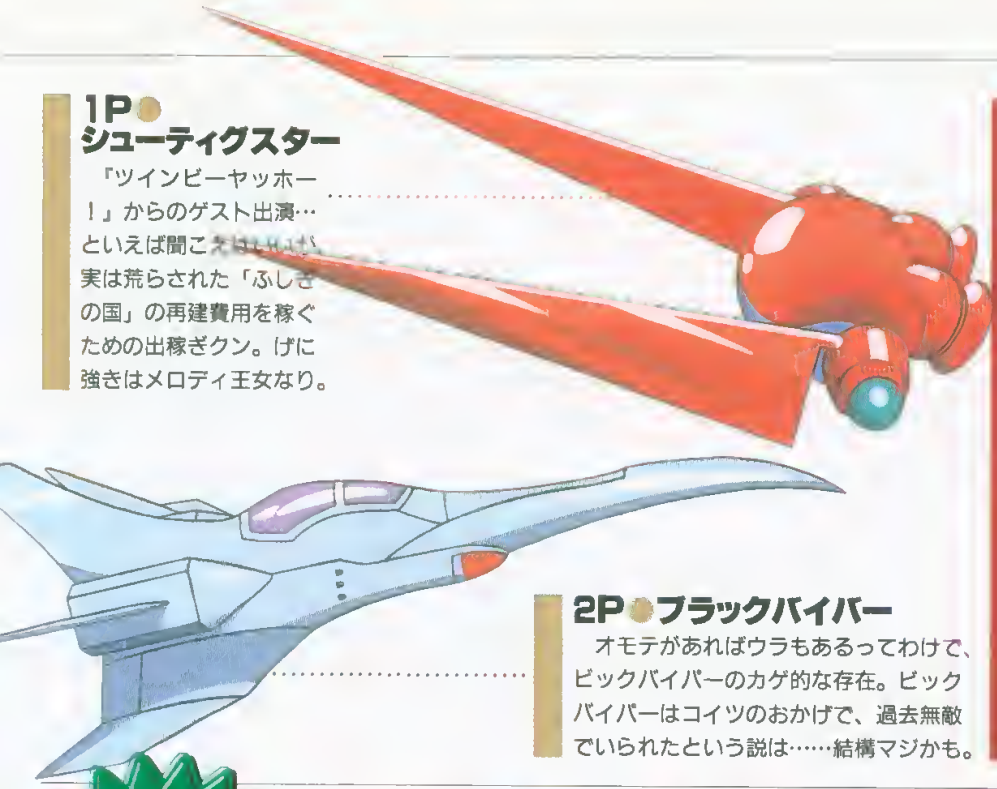
なんと変身能力を持ち、コイツ、ミカエル、あと本ゲームでは登場しないサンダークロスのショットが使える。ちなみに、コイツでは「コイツウェイ」、ミカエルのときは「ラウンドショット」が撃てる。注目は「サンダークロスもどき」で、オリジナルでもあったバウンド弾を発射。「その場パワー」でパワーアップすれば、自機の上下にオプションまでも配置できて（ほかの２機体は当然、オプションは出ない）敵なし状態。どうせなら、これをメインに戦った方がいいだろう。基本的に、この機体にはボムがない。速効でパワーアップしないと、対地攻撃がツラい。

◀決定打に欠ける機体だが、多彩な攻撃ができて楽しいこと請合い。

同時装備できない武器

- ●コイツもどき
- ●ミカエルもどき
- ●サンダークロスもどき

SHOOTINGSTAR & BLACKVIPER



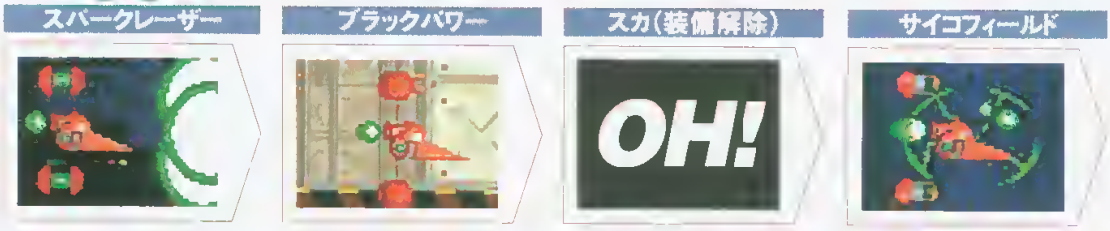
1P● シューティクスター

『ツインビーヤッホー！』からのゲスト出演…といえば聞こえはいいが、実は荒らされた「ふしぎの国」の再建費用を稼ぐための出稼ぎクン。げに強きはメロディ王女なり。

2P● ブラックバイパー

オモテがあればウラもあるってわけで、ビックバイパーのカゲ的な存在。ビックバイパーはコイツのおかげで、過去無敵でいられたという説は……結構マジかも。

パワーメーターの順番



特徴&パワーアップ例

若干スキがあるものの、ショットがとにかく強い。「ワイドブラスト」、「スパークレーザー」の両方ともタメ撃ちで使うが、タメ中の光点にも当たり判定がある。これでガリガリとザコ敵を倒し、タメが自然消滅する前に発射するのが基本。「ワイド」は前方に広範囲、「スパーク」は極太レーザーを一定時間撃ち、とくに「スパーク」は正面の敵に最強の威力を誇る。両方とも正面以外が弱いが、「オートオプション」を装備すればタメ中もスキなし。パワーアップをしておけば、ザコ敵ぐらいならオプションのショットで撃退できるだろう。まさに1番のお手軽機体である。

◀タメ撃ち中心なので連射機能は必要ない。常時タメて撃つべし！

同時装備できない武器

- ●ワイドブラスト
- ●スパークレーザー

SEXY PARODIUS

キャラクターの相性と特殊攻撃

2人同時プレイで機体(プレイヤーキャラ)を選択するとき、その組合せによって相性が決定。協力プレイで特殊な攻撃が使えるようになる。相性は下図の通りで、相性の内容によって使える特殊攻撃も異なる。使用方法は、2つの機体が接近するとスパークが発生して、そのあと自動発射されるぞ。意外な組合せで強力な攻撃ができたりするので試してみよう。

▲これが使えるだけでも、クリアまでの苦労が天と地ほど違う特殊攻撃。制限なく何回でも使えるから、バンバン使うべし！

	ロード	トビー	アカネ	サンバ	ガブリ	アイツ	マルチ	ブラック
バイパー	×	○	♥	○	○	○	×	SP
イワン	○	♥	♥	○	×	○	○	×
ヒカル	♥	♥	×	○	♥	♥	♥	×
マンボ	○	○	○	○	○	○	○	○
ミカエル	○	×	♥	○	×	○	○	×
コイツ	○	○	♥	○	○	?	○	×
オプション	×	○	♥	○	○	×	×	×
S.スター	×	×	♥	○	×	○	×	♥

♥【GOOD】2人はラブラブ!? な関係。ハート型のホーミングショットを撃つ。

○【ノーマル】いわゆるフツーの友達関係。多方向に向かってウェーブショットを撃つ。

×【BAD】ちょっと険悪で、仲が良くない関係。前方向に貫通ショットを撃つ

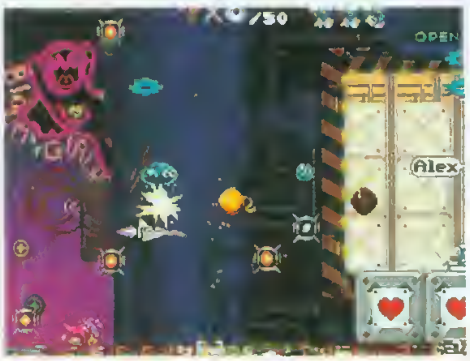
SP【スペシャル】誰もが認めるムフフな関係。貫通するホーミングショットを撃つ。

?【???】相性は不明で神のみぞ知る。多方向にバウンドショットを撃つ。

ホーミングショット

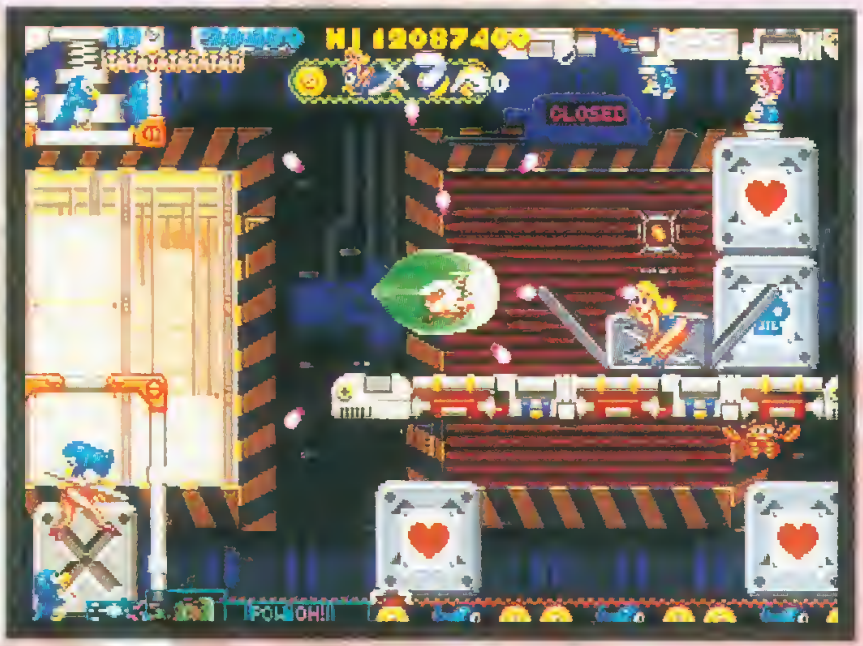
◀ボスの弱点にも、ちゃんとホーミングするのでうれしい。サコ敵もこれで楽勝

貫通ショット



◀編隊で出現する敵や、カの向こう敵もこれ1発でOK。手間がはぶける

SEXY PARODIUS



ステージ攻略

STAGE CAPTURE

STAGE 1-1

CAPTURE

●編隊の出現する順番をおぼえよう●

スタートしたばかりだと、パワーアップが一つも成されていない(オート、セミオートは別)状態。確実にパワーアップするためにも、最初に出現する編隊はすべて倒したい。出現する順番は、上→下→上中下。最初の二隊は、倒せばパワーアップカプセルを出すが、「上中下」と、くる編隊はカプセルを出さない。

◀パワーアップをするためにも、最初の二隊は必ず倒しておこう。

CAPTURE

●最初は、スピードアップをしよう●

パワーアップカプセルを取ったら、最初にスピードをあげておくこと。スピードがないと、出てくる敵を撃ち逃すことになってしまうのだ。

◀敵を撃ち逃す＝パワーカプセルが出ない　結果的に、パワーアップが遅れる…ことになるのだ。

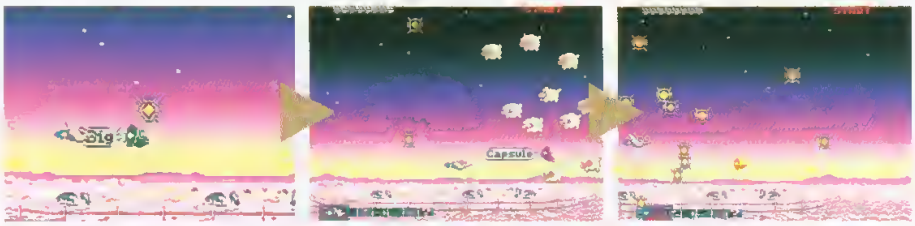
▲パワーアップの順番は、スピード→スピード→ミサイルがおすすめ。最初はスピードを優先しよう

STAGE 1-1

CAPTURE

●紫ベルで大幅にパワーアップ!●

紫ベルは、一発で倒せる敵をパワーカプセルに変える効果を持つ。最初に出現するベルをたくさん敵が出るところで取れば、大幅にパワーアップできる。ベルが出たらすぐに撃たず、引きつけてから撃とう。数多く弾を当てれるので、ベルの色をすぐに変えることができる。ベルが出たら、急いで紫に変えよう。

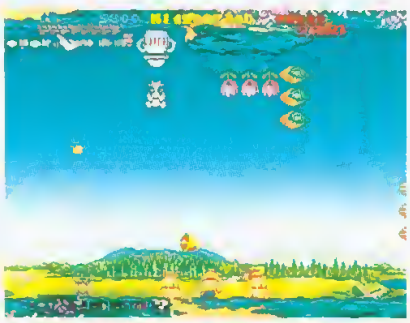


◀前にいる敵を撃てば、数多く弾を撃ちこめる。急いで紫にしよう。

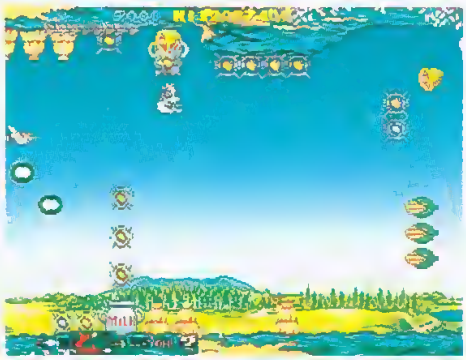
CAPTURE

●上下からの攻撃は、もとを絶って防ぐ●

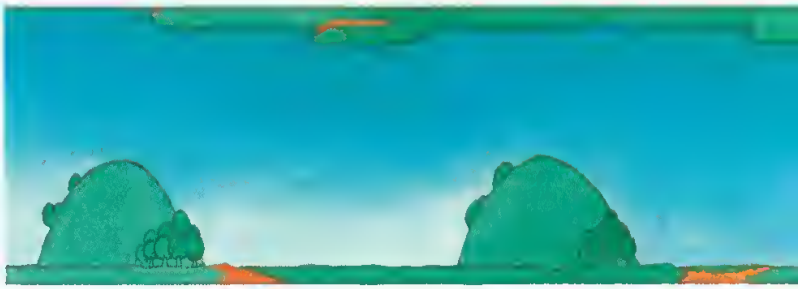
上下から敵が延々と出現するところは、出現場所である、それぞれの牛乳ビンを破壊しよう。破壊すれば、敵が出てこなくなるのだ。



◀敵の出現場所である、上下の牛乳ビンを破壊して、敵キャラの出現を止めるのだ。



▲牛乳ビンから出現する敵も、紫ベルでパワーカプセルに変えることができる。

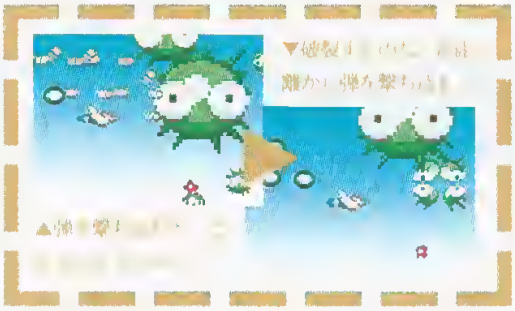


STAGE 1-2

CAPTURE

●ふくらむ敵はひたすら撃ちまくれ!●

中盤で登場する風船のような敵。攻撃はほとんどしてこないが、移動の妨げになるので、出てきたらひたすら弾を撃ち込んで倒そう。



◀たくさん出現するので、ひたすら弾を撃ち込んで全滅させよう

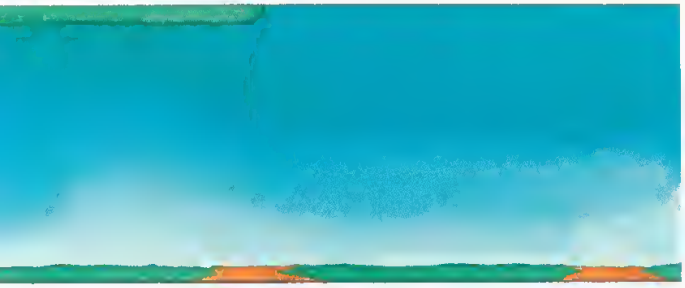
CAPTURE

●移動する山には注意しよう●

後半の地形に山が二つある。一つはただの地形だが、もう一つは移動する。移動する山は、攻撃をしても倒すことができないので注意しよう。

◀この山は、画面スクロールにあわせて移動してくる。弾を撃ち込んでも倒すことはできないのだ

▲出てきたら、画面下の方にはなるべく行かないようにしよう。画面上部にいれば安全なのだ。



STAGE 1-2

BOSS 攻撃パターンは全部で三つ! 落ち着いて対処しよう

ステージ1のボスである「コーンチワ」は、ステージ1のボスだけあって、単純な攻撃しかしてこない。しかし、単純ではあるが、こちらの攻撃をまったく受け付けない状態がある。「コーンチワ」の動きに、こちらの動きをあわせるようにしよう。

◀跳ね回る攻撃パターン。このときは、攻撃が効くのでひたすら弾を撃ち込もう。

◀ポップコーンをまき散らしている。攻撃を受け付けないのだ。

▶空中で横に向かって突撃する攻撃。これも攻撃を受け付けない。

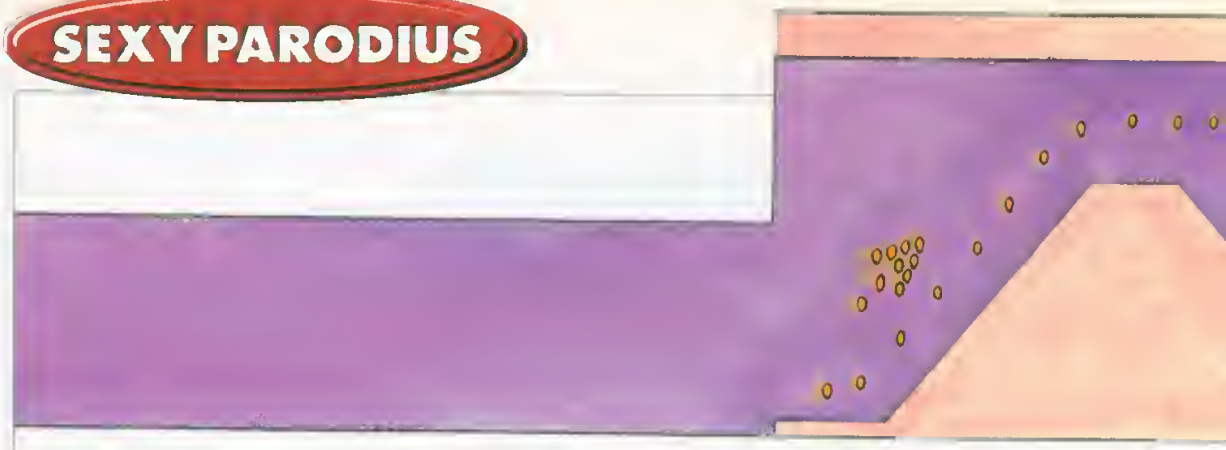
攻撃する間を与えず、一気に片付けよう

出現したあとは跳ね回る攻撃になる。このときにひたすら弾を撃ち込めば、攻撃法が変わるまでに大きなダメージを与えることができる。横に突進する攻撃に移る前に倒してしまおう。

▲まき散らしているコーンは弾で壊せる。

▼撃ち逃したコーンは画面下で避けよう。

▲敵人でから、ボスに接触すると下に落ちてしまう。このときにひたすら弾を撃ち込むのだ。



STAGE 2-1

CAPTURE

●スピードは2段階にアップ●

このステージでは、「コイン300枚集める」と言う条件が付いている。コインを集めるためにも、スピードは最低でも2段階目にしたい。

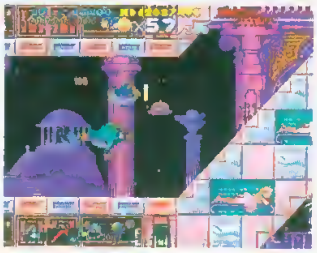
◀条件を満たしたかどうかで、次がどのステージになるかが決まる。できることなら、条件は満たしたい

▲スピードが遅いとコインを集めるのが苦しくなる スピードは2～3段階くらいまでアップしよう

CAPTURE

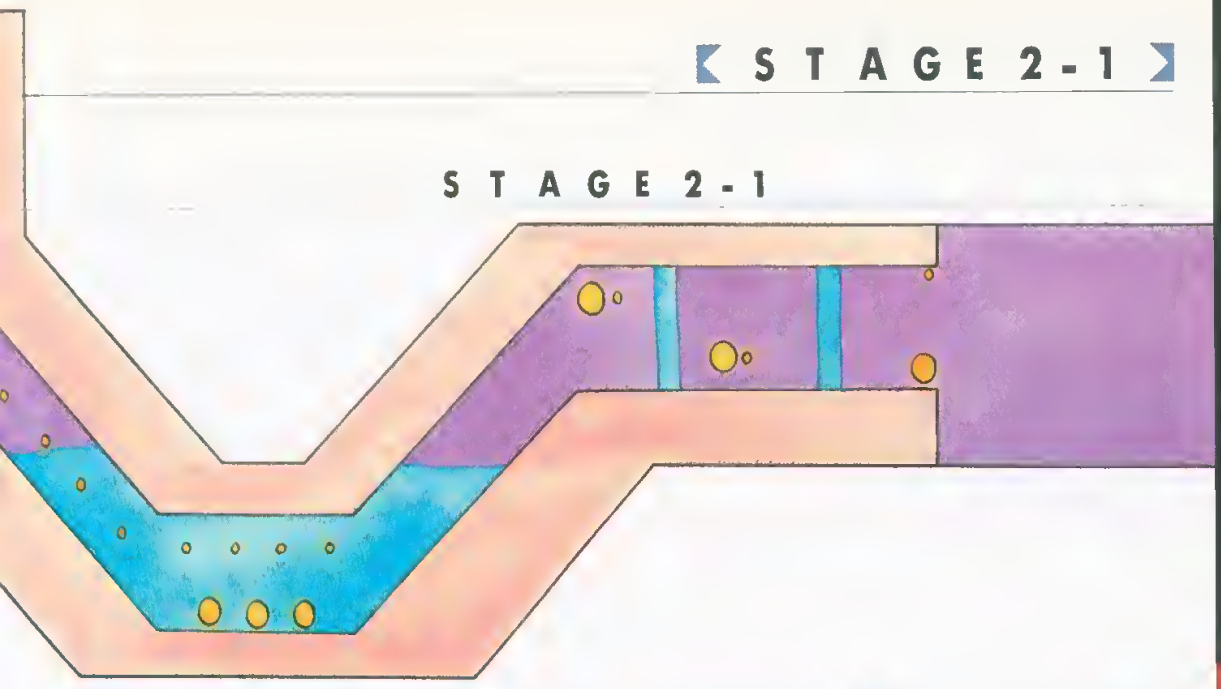
●緑ベルの力を利用しよう●

このステージでは、ベルが出たら緑ベルを取っておこう。緑ベルを取れば無敵になるので、コインを集めるのがすごく楽になるのだ。特に、ステージ中盤あたりは、置いてあるコインの枚数が多いので、かなりの量を集めることができる。



◀緑ベルを取れば、上下に高速スクロールするところも楽になる。

STAGE 2-1



CAPTURE

●滝は上の方を通過しよう!!●

このステージは、滝が流れているところが、何カ所かある。この滝は、触れると下に押し流されてしまうので、滝を通過するときは、上の方を通過しよう。下の方を通過すると、地面に押しつけられてミスになってしまうのだ。滝にあるコインを取るときも注意しよう。

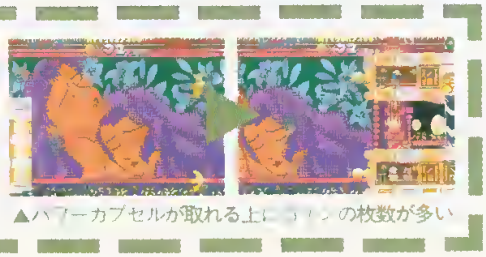
▲何[illegible]通過[illegible]すると下[illegible]地面に押し[illegible]

◀滝を通過するときは、上方向に移動しながら通過。コインがあっても、ムリに取りに行かず、安全第一を心がけよう。

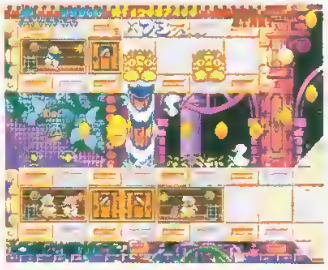
CAPTURE

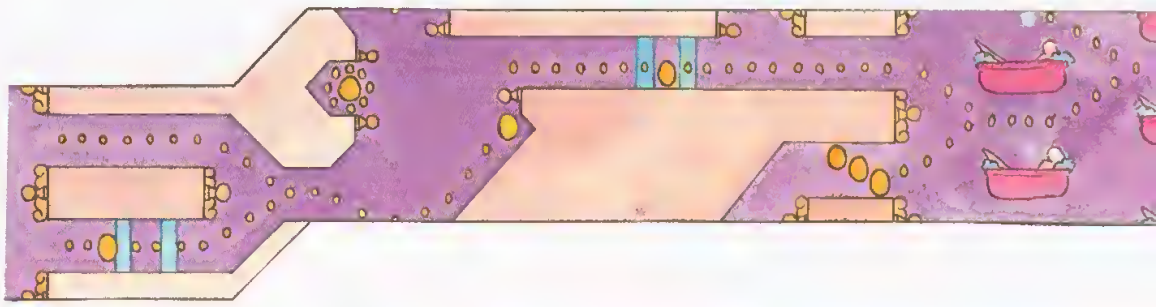
●広いエリアは下の通路を進もう!●

上下にスクロールする通路を抜けると、上下に無限スクロールする場所がある。ここは通路がいくつもあるように見えるが、実際選ぶ通路は二つ。上下にスクロールする通路を抜けたところで、プレイヤーをちょっと下にずらしたところの通路を抜けるのがベスト。この通路は獲得できるコインが多いのだ。



▲パワーカプセルが取れる上[illegible]コインの枚数が多い





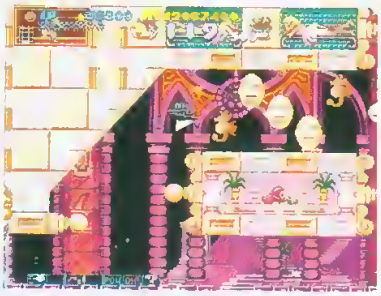
STAGE 2-2

CAPTURE

●細い通路は上の方へ進む●

上の通路

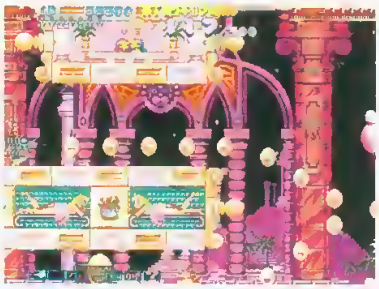
上の通路を通れば、大きいコインが3枚ある。取れば、15枚のコインを獲得できる。



◀通路が見えた瞬間に入らないと間に合わないが、獲得できるコインの枚数が多い

下の通路

下は獲得できるコインが5枚くらい。上と比べると10枚くらい少ないのだ。



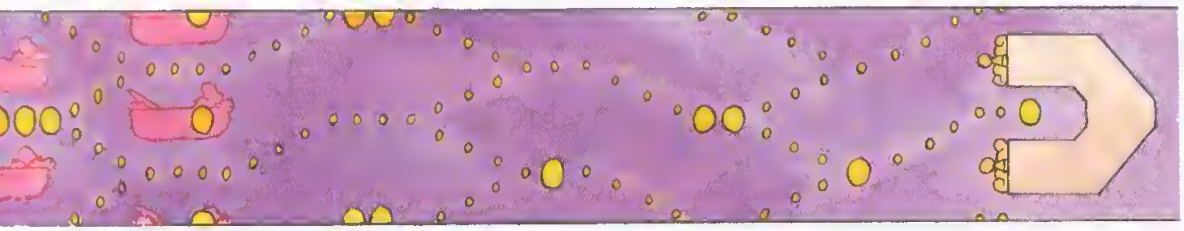
◀通路が見えた瞬間に入らないと間に合わないが、獲得できるコインの枚数が多い

CAPTURE

●上下のループを利用して弾を消そう●

浴場エリアは、上下に無限スクロールするうえ、コインが大量に置いてあるので、通路を気にせずコインを大量に集めることができる。このエリアで緑ベルを取っていれば、簡単にコインを集められる。

しかし、緑ベルを取っていない場合でも、「上か下にひたすらスクロールして、その場に戻ってくると敵の弾が消えている」現象を利用すれば、敵の弾を気にせずコインを集めることができる。このエリアにきたら、ひたすら上か下にスクロールさせよう。



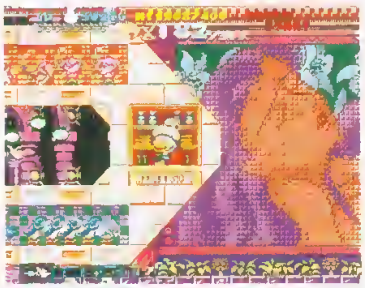
STAGE 2-2

CAPTURE

●大きいコインにだまされるな●

上の通路

入り口に小さいコインが一枚あり、中に大きいコインが一枚ある。しかし、行き止まりになっているので、スピードが遅い状態で入ると出られなくなってしまう。



◀スピードが遅いと、スクロールについていけず、行き止まりでミスになってしまうのだ

下の通路

行き止まりになっていない通路。こちらにはコインがないので、早めに見分けるときに、コインの有無を目印にできる。焦って上の大きなコインを取らないように。

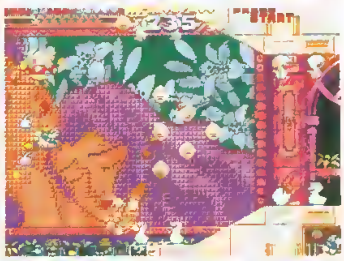
◀有無

CAPTURE

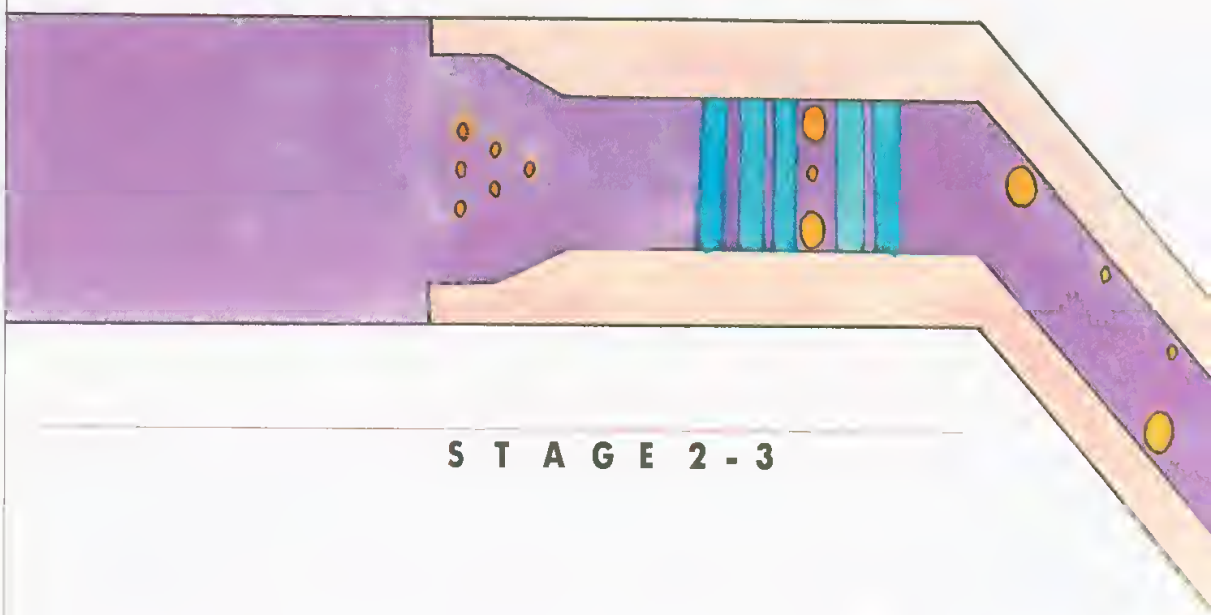
●フーセンの敵はムシしよう!!●

最後の上下スクロールの入り口にいるフーセンのような敵。この敵は撃ってくる弾が多い割に、倒してもカプセルなどを出さないので、真ん中の2～3体を倒してさっさと抜けてしまおう。

▲この敵は撃ってくる弾が多いうえに、倒してもカプセルを出さないのだ



▲真ん中の2～3体だけ倒して、隙間を通り抜けてしまおう。



STAGE 2-3

CAPTURE

●床にぶつからないように注意●

このエリアは下にスクロールする前に滝が流れている。下に流されないように気をつけよう。

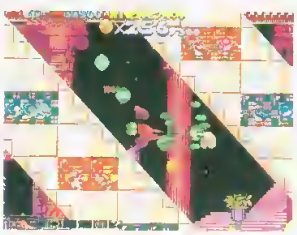
◀滝の中は、下に流されてもいいように、上に少しずつ移動しながら通過しよう

滝と滝の間のコインを取るとき（特に一番下のコイン）は、滝に触れないよう注意して取りに行こう。

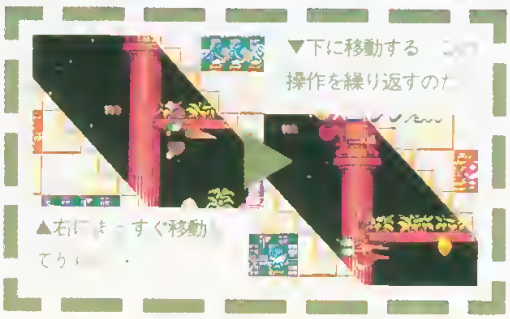
CAPTURE

●ナナメの通路はジグザグに移動●

ここではコインをすべて取るためにも、画面下の方で右に移動しながら下に行こう。



◀ときどき出てくる敵に注意しながらコインを集めよう

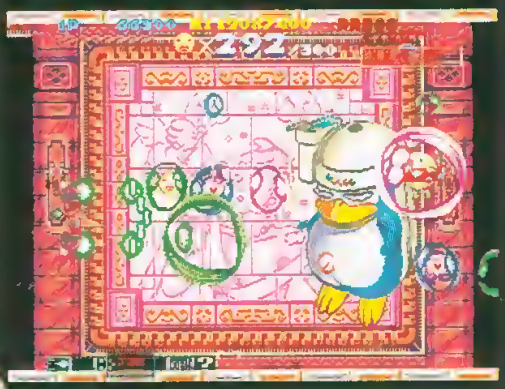


▼下に移動する
操作を繰り返すの

▲右に
てう

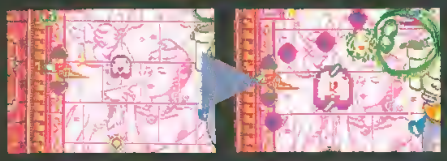
BOSS 攻撃パターンはただ一つ！落ち着いて対処しよう

このステージのボスは、頭から一定間隔で泡を吹き出してくる。泡を破壊すると、中からコインや敵が出てくるのだ。出てくる泡を壊し、中の敵を倒しながらボスを攻撃しよう。



▲泡が邪魔でボスを攻撃することができない。とにかく泡を壊して、ボスへ弾が届くように攻撃路を確保しよう。

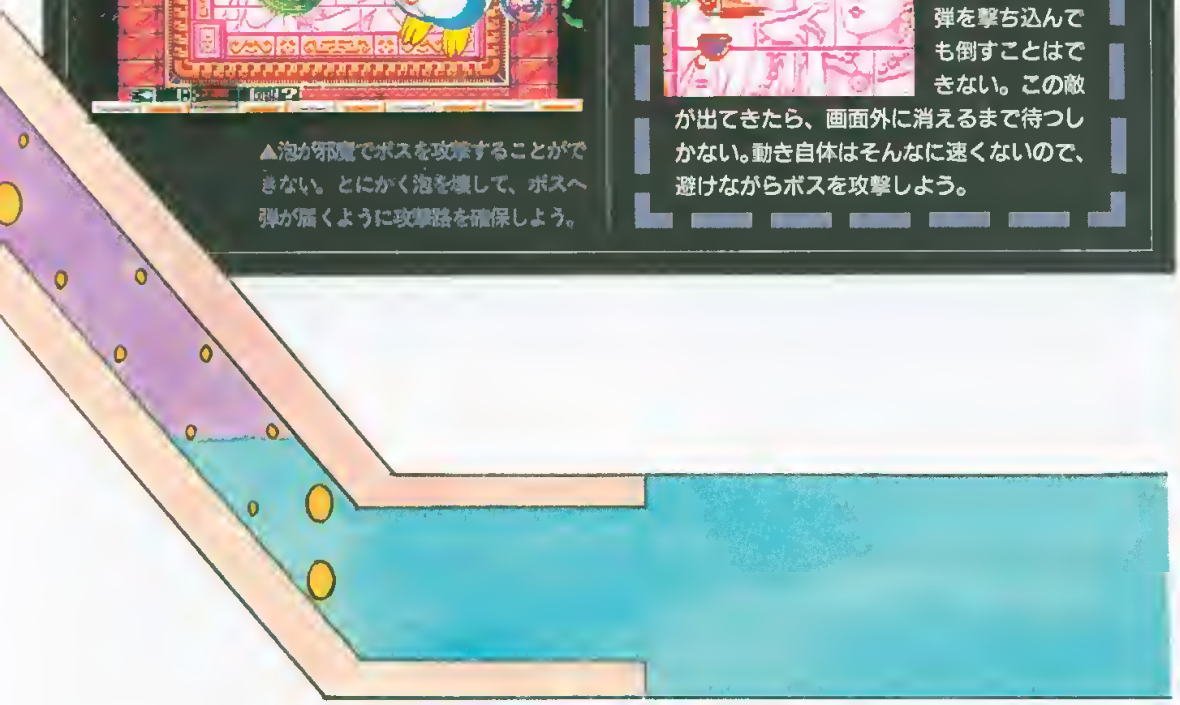
破壊可能な敵



▲紫の敵は、連続で攻撃しないと耐久力が戻ってしまう。攻撃の手を休めず、一気に倒そう。

破壊不可能な敵

小さい泡によく潜んでいる白い敵は、いくら弾を撃ち込んでも倒すことはできない。この敵が出てきたら、画面外に消えるまで待つしかない。動き自体はそんなに速くないので、避けながらボスを攻撃しよう。



足りないコインは、ボスと戦いながら集めよう

ボスの出す泡の中には、ときどきコインが入っていることがある。コインの数が300に満たない場合は、ここである程度集めることをすすめる。運が良ければ、戦闘中と戦闘後（ボスを倒すとコインなどる）で、合計25枚くらい集めることができる。ただし、時間が経つとボスは逃げてしまうので、戦闘中に集められるのは9枚前後。ボス戦でコインを集める場合は、ボスをあまり早く撃ち倒さないように。

STAGE 3-1

CAPTURE

●カメの敵は、とっとと消えろ●

序盤で登場するこの敵は、直進するだけでまっすぐに短いレーザーを撃つ。耐久力があり、装備が貧弱だと多少手こずる。

◀中盤でも出現する　前からだけでなく、後からも出現する　赤いカメはカプセルを持っている

◀装備が心もとないときは、他の敵とカメの敵で装備を上げておこう　貫通系の武器が

▶3機編隊で出現することが多く、真ん中のカメがカプセルを保有しているのだ

CAPTURE

●アレックスを出現させると楽●

このステージでは、アレックスがいるとミッションクリアが楽になる。アレックスは、敵だけでなく、天女も追撃してくれるのだ。すごく役に立つ、というわけではないが頼りにはできる。敵の攻撃をくらいやすい人はお供に。

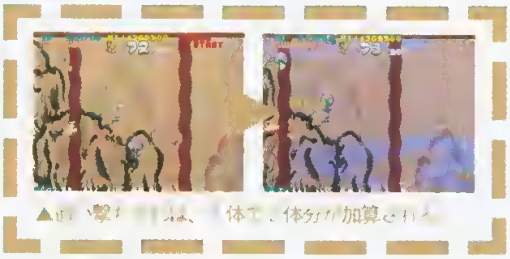
◀敵と天女が同時に出現した場合、天女の方を優先して追撃してくれる　レベルアップも忘れずに行おう

STAGE 3-1

CAPTURE

●天女は落下中でも攻撃できる●

このステージの目的である天女。このステージのクリアの目標は天女を200倒すこと。意外と気付いていないのが、天女を落下させた後にも攻撃できる、ということ。天女を落下させたら、すかさず追い撃ちし、身ぐるみはごう。



▲1体で、体分が加算される。

CAPTURE

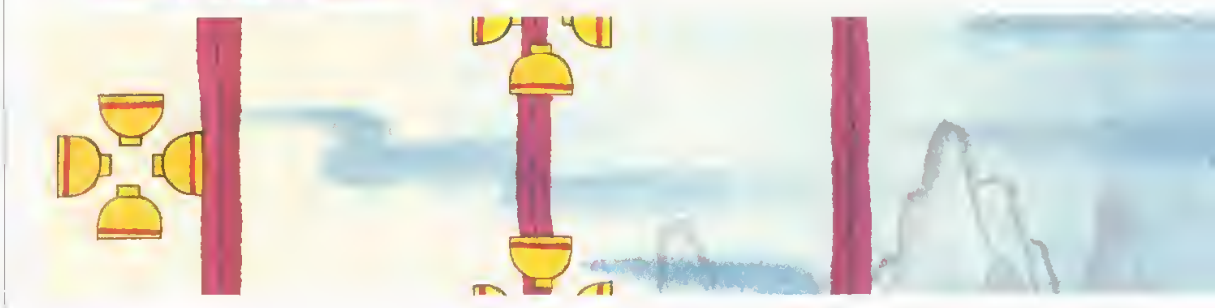
●ドンブリはドラゴンを出してから破壊！●

突如画面に現れるラーメンの器。これはドラゴンのハッチで、ここからドラゴンが出現。出現したドラゴンを倒せば、天女が5体出現する。

◀ドラゴンを倒すと、このように天女を放出する。数は5体で、全身が出ていないと数が減少する。

◀攻撃力の高い装備がある場合は、このように器を破壊寸前までダメージを与える。

▶ドラゴンが出現したらすかさず器を破壊しよう。放出された天女も必ず追撃するように。



STAGE 3-2

CAPTURE

●フーセンの敵は速攻で倒せ●

普通の敵に混じって出現する、フーセンの形をした敵。この敵は一度に放出する弾が多く、レーザーのように弾を吐き出す。大抵の場合複数で出現し、ほぼ同時に弾を吐き始めるのだ。

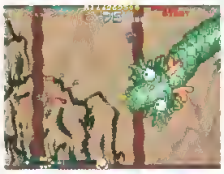
◀ランクが上がっている状況だと、かなりの弾数を放出する。上下のループを利用して、弾を消そう

▲この敵に出会う前に、青ベルを持っていればまずミスすることはない。逆に何にも持っていない場合、このときは画面上下のループを利用して思いっ切り離れよう。再度画面に出現したら、すかさず攻撃。

CAPTURE

●巨大なドラゴンは必ず倒そう●

中盤から後半にかけて出現する巨大なドラゴン。このドラゴンの中に隠れている天女が重要。この巨大天女は1体で通常天女10体分と計算される。



◀5体出現させれば、5×10で50体分も加算させる。必ず全体を画面内に出現させてから倒そう。

巨大なドラゴンは耐久力が高く、貧弱な装備だと逃がしてしまうことがある。装備が貧弱な場合は青ベルをストックしておき、ドラゴンに備えるように。

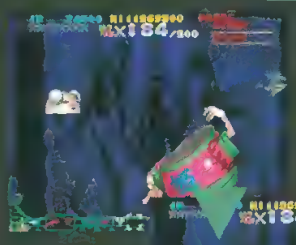
◀青ベルを使えば、ドラゴンだけでなく天女も攻撃できる。画面が光っているうちに天女に追撃をしよう

STAGE 3-2

BOSS 大量に放り投げる刀剣だけが意外とクセものなのだ!!

拳法家のような出で立ちのボス。破壊可能な刀剣を上に向かって放り投げ、その刀剣が上から降りそそぐ。刀剣を一定数投げると、今度は自分の頭を飛ばして攻撃。この頭は破壊不可能なので避けるように。まれに三角ジャンプして突進してくる。

◀頭の部分より下にいればまず当たらない。再び頭が合体したら、すかさず攻撃しよう。



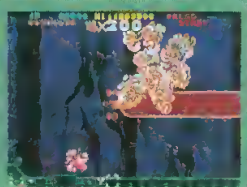
◀頭を勢い良く飛ばす場合は、1度避けたら画面の一番右に移動。

▶2往復めの頭は当たってしまう。画面のいちばん前にいればOK。

ボス前で170体以上倒していればOK!

ここの条件を満たすのは簡単なようで意外と難しい。敵の攻撃をかわすことに専念していると、天女への攻撃がおろそかになる。逆に天女ばかり攻撃していると敵の攻撃をくらいやすくなる。ボスとの戦いの前に天女を170体以上倒していれば、問題ない。結構な数だが、逆にこれ以上の天女を無理して倒す必要はないのだ。あとの足りない分は、ボスを倒した後に出現する天女を倒して、補充しよう。

▲この時点で170体以上倒していれば安心できる。



▼この後に天女が大量出現する。重なって攻撃だ。

◀倒し方によって、出現する数に若干のばらつきがあるようだ。

STAGE 3

CAPTURE

●パラシュートのネズミはこう倒す●

最初の編隊が出現してすぐに出現する気球に釣られたネズミ。このネズミも当然規定の数に含まれる。気球を攻撃するとネズミは落ちるので、気球ではなくネズミを攻撃しよう。気球を割ってしまった場合は、すかさず追撃。

◀気球を壊してしまうとネズミが下に落ちてしまう。敵がいない場合は追撃を

▲ネズミを倒すと気球は上に向かって飛んでいってしまう。破壊すると点数は入るが、無理は禁物だ。

CAPTURE

●ネズミが出現する所はオプションを利用●

エリアが広くなる前に大量のネズミが出現するポイントがある。このポイントではオプションを使って画面外に消えるギリギリまで攻撃。オプションがないプレイヤー機は、ある程度倒してすぐ前へ移動しよう。

◀オプションを上のほうにめりこませるよう配置し、を連射する。画面

▲「コイツ」など、貫通する装備を持たないキャラはあきらめよう。

STAGE 3

CAPTURE

●ドアに重ならないように!!●

中盤で出現するドア。いかにも怪しいこのドアは、中からネズミが出現する。同時にすべてのドアが開くわけではないけど、万が一のために重ならないように注意しよう。

◀ドアに飛べ!! きなり開くドア開いた瞬間ネズミが出現 弾を撃て 耐久力もまも 出てきて

▲ここで青ベルを使う手もある。ストックに余裕があるときは使ってみよう。いっきに倒せるので楽だ。

CAPTURE

●ネコの頭のネズミは稼げる!●

ドア地帯を抜けるといくつかの通路が見える。下から3つめの通路に、ネコの頭をかぶったネズミが出現。このネズミは、頭を破壊するごとに点数が上がっていき、最終的には1万点になる。ミスしない程度に稼ごう。

◀早めに移動し、すかさず頭を攻撃しよう。貫通する装備だと楽だ。

STAGE 3

CAPTURE

●破壊のかぎりをつくそう●

ドア地帯を抜けたら、ネズミだらけの通路を通ることになる。このエリアではかなりの数のネズミが出現するので、画面のいちばん上から下までくまなく攻撃しに行こう。このエリアに来る前に青ベルがあれば楽だ。

◀貫通弾の武器を装備しているとき、同時に…の数のネズミを倒せ…装備しよう。

◀青ベルの効果を利用すれば…きるようになる。

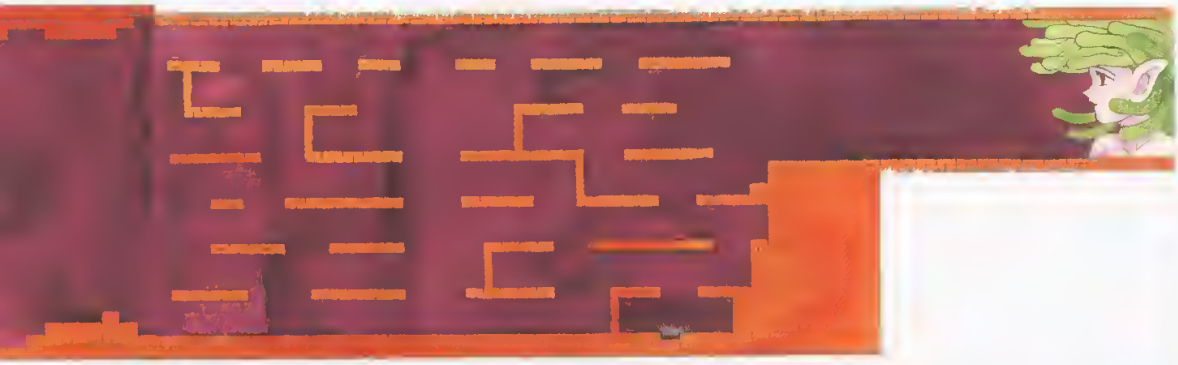
CAPTURE

●ジェネレーターに注意しよう●

意外に手強いボスの手前で出現する棺。この棺から敵が出現する。棺から出現する敵は、耐久力こそ低いが、同時に弾を吐き出すため、意外に手強い。攻撃範囲の広いショットを装備していればいいが、そうでない場合は、すぐにでも前へ移動し、弾を引きつけつつよけ、すかさず撃破。

▼すかさず前へ移動し、敵の攻撃に備えよう

▲出現中は攻撃し…ない。この時点で

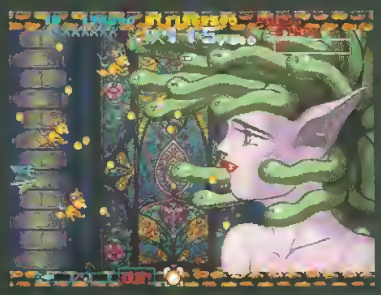


BOSS 画面が狭く弾の数がかなり多い 石化レーザーに注意！

このステージに登場するボスは、髪の毛の代わりに蛇がウヨウヨ。基本的にはこの蛇たちが弾を吐いて攻撃してくるのだが、たまに本体の目から石化するレーザーを撃ち出す。このレーザーは当たってもミスしない代わりに、数秒間動けなくなるのだ。　さらにある程度攻撃を避けていると、いきなり体当たりをしかけてくる。体当たりは、直前に本体がふるえるのですぐわかるはず。

▼体当たりは、体がふるえたらこの場所へ。

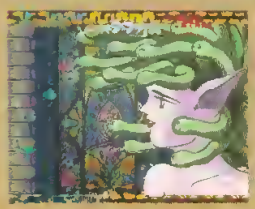
▲レーザーは引きつけてから、避ける。



◀ここでもネズミが出現する。画面のいちばん後ろからなので注意しよう。出現するときは、必ず3体で出現するのだ。

ネズミはボス戦でも倒せる

倒したネズミの数が規定数に満たない場合、少し足りないくらいならこのボス戦で稼ごう。ボスがネズミを吐[illegible]ネズミが出ない場合は、しょうがないが、ほんの少しならここで[illegible]満たそう。ネズミが[illegible]するときは細心の注意を。



◀このように、ボス戦で稼げるとラッキー！

▼弾に気をつけつつ、ネズミを倒すこと。

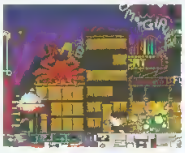
▲ボスが体をヒル変させた後にネズミが出現。

STAGE 4-1

CAPTURE

●UFOは砲台を出させてから倒す●

最初に後ろの方から出てくるＵＦＯは、そのまま倒してもいいことはない。ＵＦＯは、放っておくと画面前方で、砲台を地面に落とす。落とした砲台は、破壊するとパワーカプセルを出すのだ。特に装備が乏しい状態のときは、必ず砲台を出させてから倒そう。先に行くと敵の攻撃が激しくなるので、ここで装備を充実しておこう。

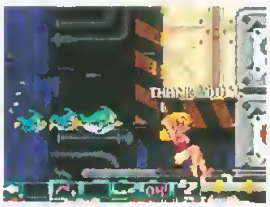


▲落とした砲台を壊せば、パワーカプセルが出るのだ。

CAPTURE

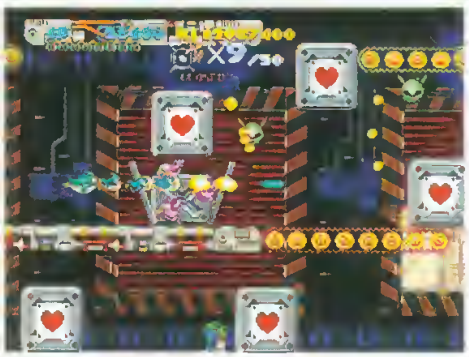
●ハートの箱だけを攻撃しよう●

このステージは、女の子を50人以上救出するのが条件。ハートの箱を壊して、女の子を救出しよう。



◀ハートの箱を壊すと中から女の子が出てくる　箱一つに女の子は１人。出てきたハートの箱をすべて壊し、多くの女の子を助けよ

◀トクロの箱を壊すと、中から敵が何体か出てくる　安全に進むためにも、ドクロの箱はできるだけ壊さないようにして進もう



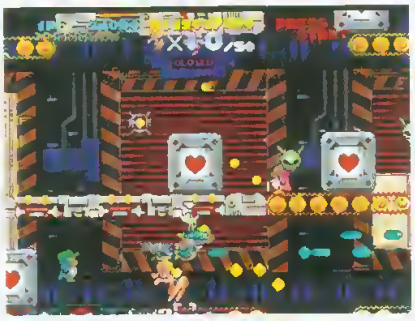
▲箱は障害物でもあるので、通行の妨げになる場合はドクロの箱でも壊してしまおう。

STAGE 4-1

CAPTURE

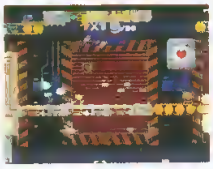
●下のルートを進むようにしよう●

最初の上下に分かれている通路は、下の通路を進もう。下は、上よりも敵の攻撃が少ないのだ。



◀上よりも通路は狭いが、敵の攻撃が上ほど厳しくない。安全に進むなら下の通路を進もう。

オプションを利用



◀オプションを上の通路に出せば、ハートの箱を壊せる。ビックバイパーのようなオプションは、通路に入る前から上に出しておこう。

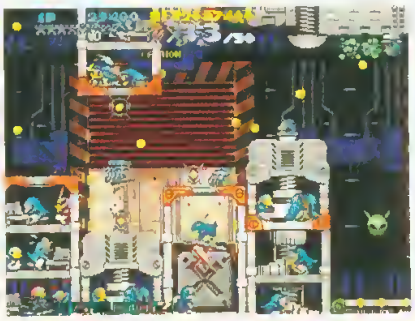
オプションのないキャラは？

◀下へ入る前に上の通路で弾を撃ちきりまで撃ち込み下の通路へ。通路が狭くなった所で前に出てきたハートの箱を壊そう。

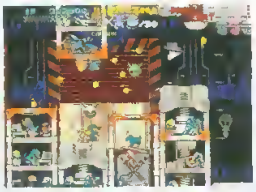
CAPTURE

●せまい通路は注意して通ろう●

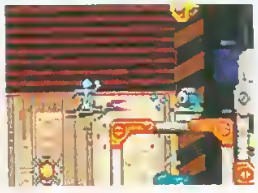
上下の幅が狭くなっている通路では、上下に配置されている敵を倒したのを確認してから通り抜けよう。装備が乏しい状態で倒すときは、それぞれの敵にラインをしっかりとあわせて攻撃すること。



◀特にこの通路は、弾を撃たれると反応しづらい。下の敵はミサイルを使って確実に倒そう。



◀倒しておかないと、数多くの弾を撃ってくる。確実に倒して、壁に当たらないように注意しながら進もう。



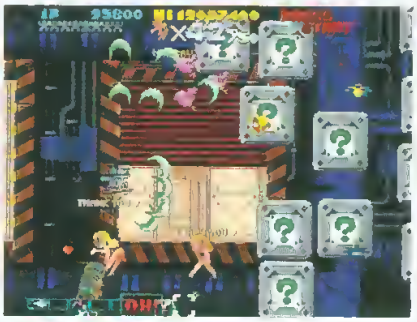
◀装備が乏しい場合は、地形と敵の弾に注意しながら、ラインを合わせ確実に攻撃。できるだけ多く倒しておこう

STAGE 4-2

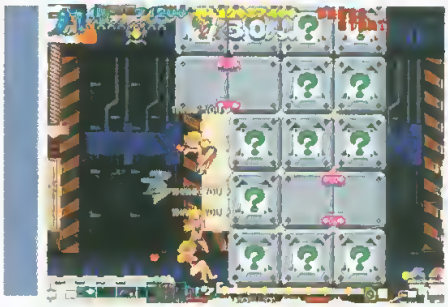
CAPTURE

●?地帯は全て破壊しよう●

『?』の箱が積んであるところは、すべての箱を壊して通路を広くしておこう。なお『?』の箱は、中が女の子か敵かはわからない。箱を壊してはじめて中身がわかるのだ。多くの女の子を救出するためにも、『?』の箱はすべて壊そう。敵が出たら、即座に倒そう。



◀特に？の箱が浮いているところは、移動範囲が制限されてしまうので多くの箱を壊そう

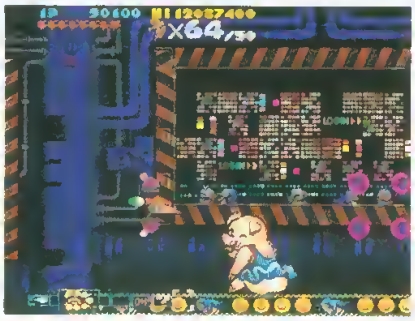


◀壊してはじめて中身がわかる敵が出てもあわてずに対処しよう

CAPTURE

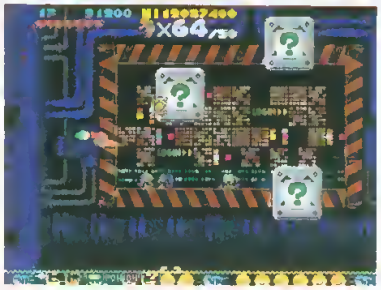
●デカイ箱は破壊できるぞ●

大きな箱は、何発も弾を撃ち込めば壊すことができる。壊せば女の子を５人助けたことになるのだ。



◀箱の中身は、なんと大きな豚この豚を出せば、女の子を５人助けたことになり、大きな箱は必ず壊そう

復活時は中身が変わる

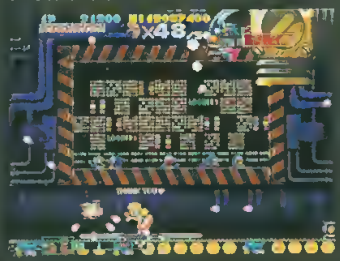


◀復活時は、弾を撃ち込むと箱が４つに分かれ、箱を壊すと、ハワーカプセルを出す敵が出る。装備を少しでも立て直そう

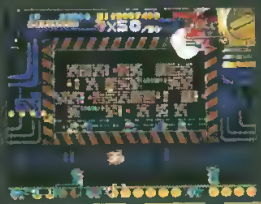
STAGE 4-2

BOSS 弾を確実に避けながら、焦らずに攻撃しよう

ここのボスの攻撃は、比較的やさしい。基本的に画面後方で撃ってくる弾を小さく避けて、本体の体当たりを確実にかわせば簡単に攻略はできる。しかし、装備が充実していると、ボス以外にも敵が出てくる。この敵は出てきたら、即座に倒しておこう。

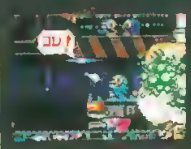


◀ここで女の子を救出することもできる。条件を満たしていない場合は救出しておこう。



◀装備が充実していると、ボス以外の敵も出る。小さい敵を確実に倒しながらボスを攻撃しよう。

倒した後も油断するな！



倒したあとに小さな敵が撃ってる銃は、当たるとミスになる。倒しても、近寄らないようにしよう。

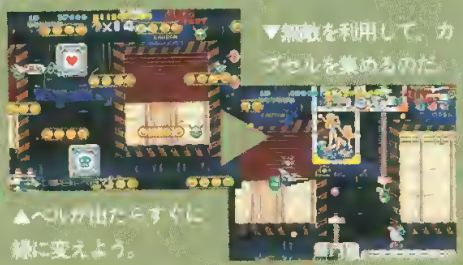
中盤でミスするとかなり辛いぞ!!

このステージの中盤でミスしてしまった場合は、ステージクリア自体が厳しくなる。女の子の救出はボス戦でもできるので、中盤でミスした場合は、早めに装備を充実させることを優先しよう。

◀ハートの粒よりも、パワーカプセルを集めるのを優先。装備をすばやく充実させるのだ。

緑のベルを利用しよう

カプセルの出る数は比較的多い。緑ベルで無敵になって、カプセルを集めよう。



▼無敵を利用して、カプセルを集めるのだ。

▲ベルが出たらすぐに緑に変えよう。

S T A G E 1 - 4'

CAPTURE

●ヒゲの敵に注意しよう●

最初の方で出てくるヒゲの敵は、ウサギの女の子を追いかけている。追いかけているときは不規則な動きをしているが、ウサギの女の子を倒すと直線的な動きになるのだ。

◀ウサギの女の子と一緒に登場する。女の子に動きを合わせているので、出現したら女の子を最初に倒そう。

◀攻撃すると、遠くに位置

CAPTURE

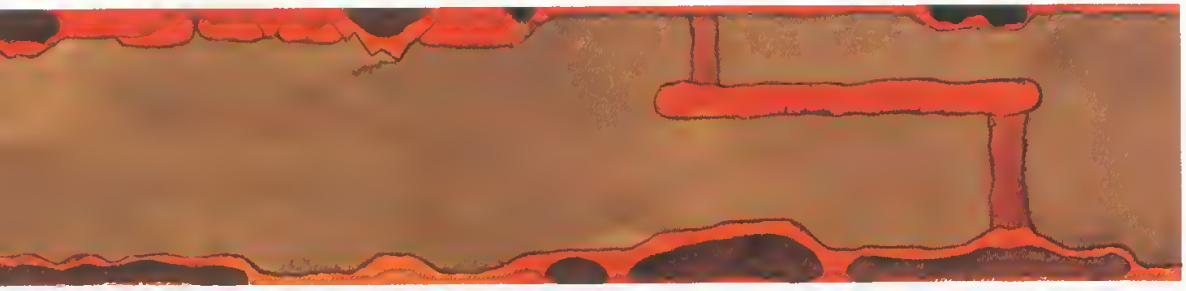
●五体の敵はまんべんなく攻撃●

ヒゲの敵に続いて出現するバク？　は、つねに五体並んで出現する。攻撃すると、スカか当たりの札を出す。当たりが出ると、五体すべて倒したことになるが、スカが出ると弾を撃ち返してくるうえ、倒すことができないのだ。

◀この敵は、つねに五体一緒に出現する。なお、どれかを撃ったときに当たりの札が出た場合は……。

◀五体すべて倒したことになる。攻撃するときは、すべてをまんべんなく攻撃。そうすれば、確実に倒せるのだ。

◀スカを引くと、反撃をしてくる撃ち返してきた弾に当たらないように、遠めから攻撃しよう

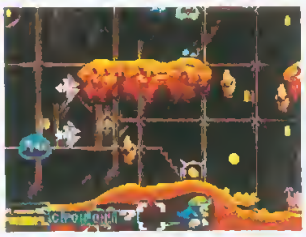


STAGE 1-4'

●柱を破壊すると…●

CAPTURE

洞くつの中は、岩盤の下に柱が立っている。この柱を壊すと岩盤が下に落ちてくる。柱を壊したあとは、即座に逃げよう。逃げないと、落ちてくる岩盤にツブされてしまうのだ。



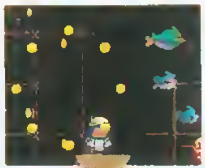
◀柱を壊すときは、回りのパワーカプセルなどは取っておこう。柱が落ちたあとだと、取れない場合があるのだ。

◀柱を壊したら、即座に安全なところへ移動しよう。

●後から来る敵は出たと同時に倒す●

CAPTURE

中盤で後から跳ねながら出てくる敵がいる。この敵は、跳ね回りながら弾を八方向にまき散らすので、出てきたらすぐに倒そう。なお、出てくるときに八方向弾を撃ってくるので、あらかじめ画面中央よりに待機しておこう。



◀最初に後から出てきたと同時に、八方向弾を撃ってくる。一度弾を撃たせてから攻撃に行こうとして倒し損ねると…

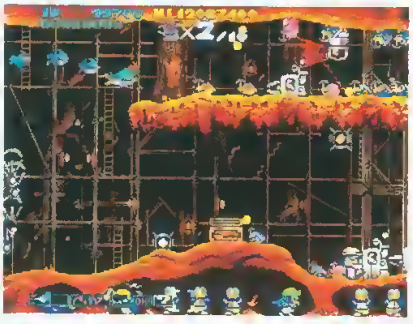
◀二体目が出てきて手がつけられない状態になる。

◀後から出現するので、このエリアに来たら画面中央よりにプレイヤーを移動させよう。

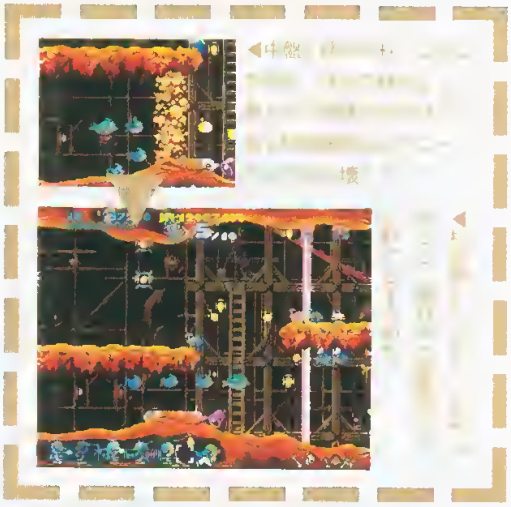
S T A G E 1 - 4'

CAPTURE ●柱を壊したらすぐ前へ移動●

ステージ中盤と後半にある、長い地盤を支えている柱。この柱を壊したあとは、地盤が長い分ほかよりも早めに前に出ないといけないのだ。

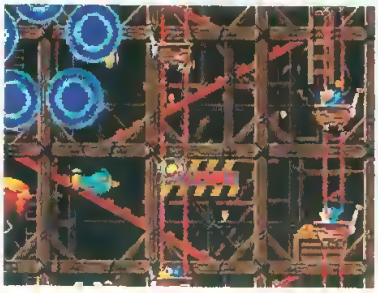


◀中盤の地盤は、上にある柱を壊さなければ落ちてこないのだ。安全に進むなら最初の柱は残しておこう

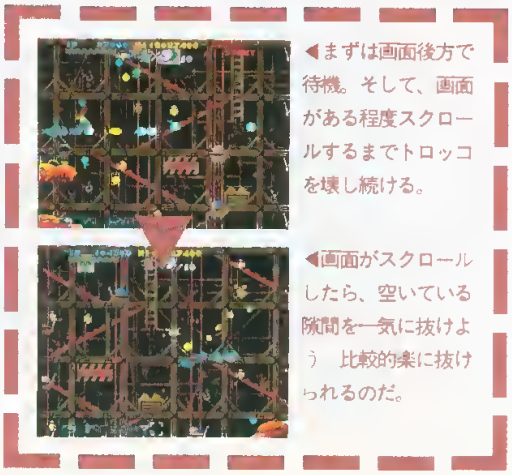


CAPTURE ●トロッコはムリして破壊するな●

上下に流れているトロッコは延々と出てくるので、無理に壊すことはない。ある程度壊したら、強引に前に出るようにしよう。



◀装備が乏しいときは、ここでパワーカプセルを集めることもできる。敵の攻撃は厳しいけど



◀まずは画面後方で待機。そして、画面がある程度スクロールするまでトロッコを壊し続ける。

◀画面がスクロールしたら、空いている隙間を一気に抜けよう　比較的楽に抜けられるのだ。

STAGE 1-4'

BOSS 攻撃のときは頭を 防御のときは○○をねらう

ボスのタヌキは、念力で岩を自在に操って攻撃してくる。普段なにもしていないときは、弱点である頭を攻撃しよう。念力で岩を動かし始めたら、タヌキの弱点として有名な○○をねらおう。○○を攻撃すると、岩の攻撃を食い止めることができるのだ。

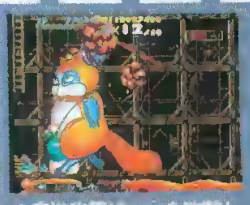
◀なにもしていないときは、ダメージを与えるチャンス。頭をねらって攻撃しよう。

◀岩を動かし始めたら、第2の弱点である○○をすかさず攻撃。

▶ダメージは与えれないが岩の攻撃をやめさせることができるのだ。

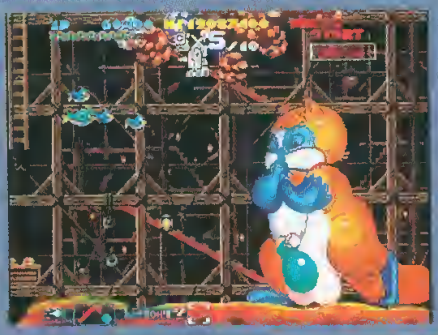
数が満たない時はここでかせぐ

このステージのクリア条件である機械十体の破壊。そんなに難しくはないが、数を満たしていない場合はボス戦でかせごう。ボスの攻撃の岩の中に、たまに混ざっているのだ。運が良ければ、ここで五体くらい壊すことができる。ただし、ボスを倒すのに時間をかけていると、ボスが女の子に変身したり、突進攻撃をしかけてくるので気をつけよう。なお、変身している間は、攻撃を受け付けない状態なのだ。

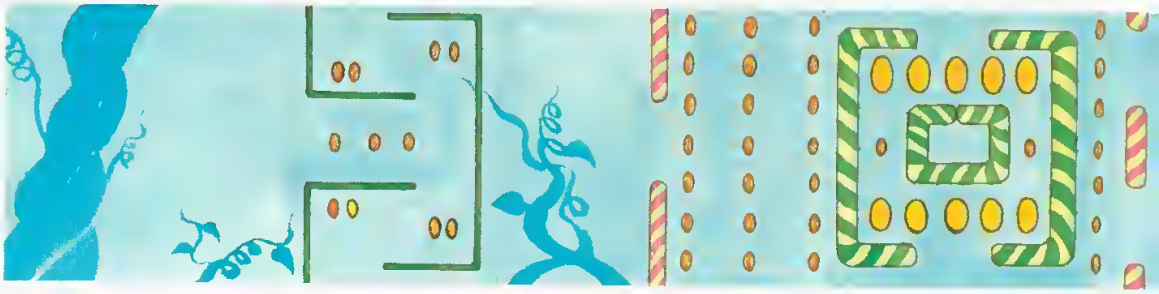


▲突進攻撃は○○を攻撃しても止めることはできない。

▼変身したら、もとに戻るまで攻撃を避け続けよう。



◀機械が出てきたら○○は攻撃せず、岩と機械を壊すのに専念しよう。



STAGE 5-1

CAPTURE

●砲台を破壊したらすかさずコインを集める●

序盤の編隊を倒し進むと、パイプが行く手を阻む。が、行き止まりではなくきちんと通路があるので詰まることはない。パイプのエリアにはコインと、敵の砲台が配置されている。砲台を壊してからコインを回収。

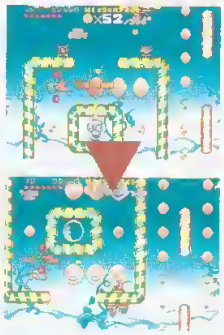
◀砲台は、こちらが接近すると弾を撃たなくなる。これを利用して砲台を倒していこう。少しでも離れると攻撃してくる。

◀コインを取るときは、端をかすめるようにして取ること。ぴったりと重なる必要はないのだ。全て取ったら次のエリアへ

CAPTURE

●大きいコインはムリしてでも取ろう●

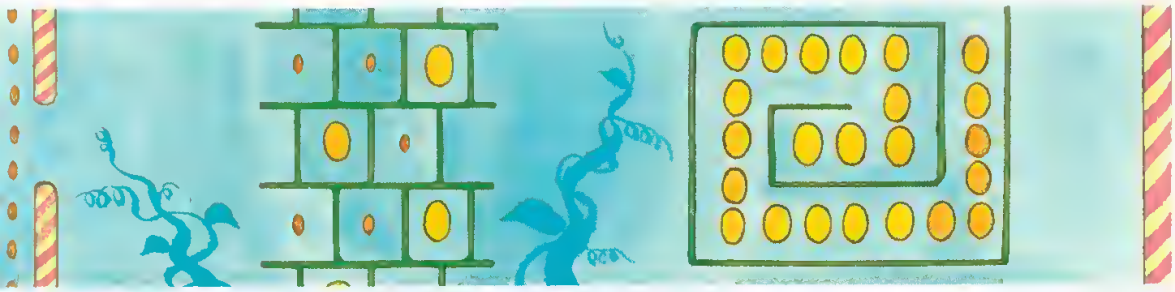
縦に並ぶパイプを抜けると、囲むようにしてパイプが配置されていて、中に大きなコインが10枚置かれている。さらにコインとコインの間には何度取っても出現する小さいコインが配置されている。大きなコインを取ったら、先に進もう。



▲真ん中の四角い空間から敵が出現する。この敵を倒しつつコインを回収。

中心部から出現する敵は、移動スピードが速く、耐久力が高い。バリアを装備していない場合は無理しないように。

▲ここだけで50枚以上のコインを回収できる。300枚までそう遠くはない？中心部から出現する敵に注意しつつ回収



STAGE 5-1

CAPTURE

●小さいコインはムリして取るな●

縦に短いパイプが配置されていて、四角い小さな囲みがあるところに小さなコインが配置されている。が、ここでは欲張らずに、とっとと先に進むように。ミスする危険性が高いのだ。

◀無理して取ろうとすると、思わぬ敵の攻撃をくらうことになる。無理しない程度にコインを回収しよう。

▲耐久力のある敵が出現するところなので、装備が貧弱だと辛い。装備が貧弱な場合は、すぐにでも先に進もう。

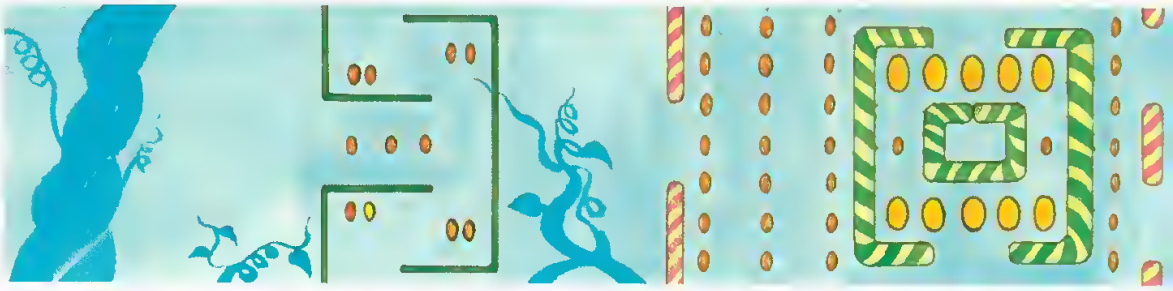
CAPTURE

●ここで青ベルを確保しておこう●

一見通り道がなく、行き止まりと思わせるエリアが見える。このエリアに来る前に、必ず青ベルを手に入れておこう。青ベルがないと、パイプの壁があるところでコインを損するからだ。1個だけでもいいから必ず入手しよう。

▲ブタのような敵がカプセルを出してくれる。このエリアでなくても青ベルを手に入れることはできる

◀ベルだけでなくカプセルも入手。もしものためにバリアにゲージを合わせておこう。危なくなったら装備

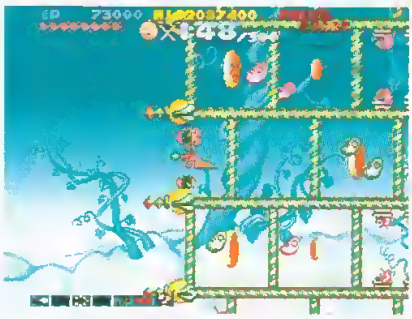


STAGE 5-2

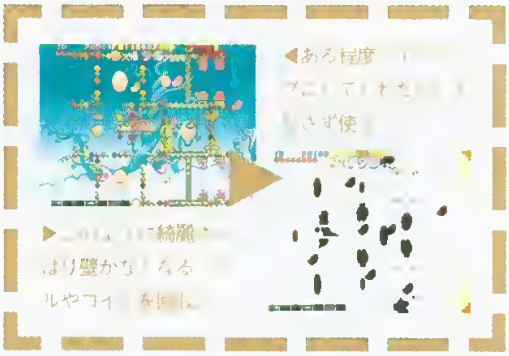
CAPTURE

●壁を壊したら青ベルを使おう●

手前のエリアで青ベルを手に入れていれば、なんにも問題はないところ。ここは一見行き止まりのようだが、敵がパイプを食べ、壊せるようにしてくれるのだ。



◀この敵がパイプを食べてくれる。邪魔になるようなら倒してしまってもいいだろう。

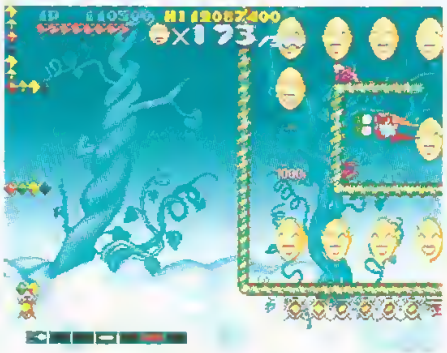


◀ある程度
▶綺麗
ルやコイ

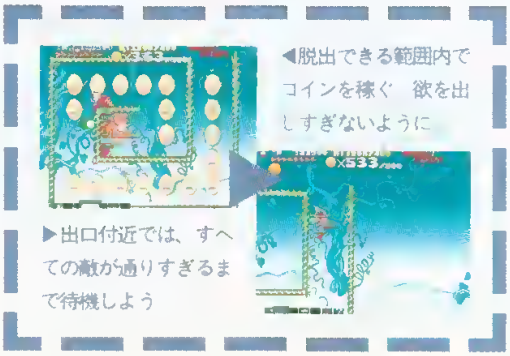
CAPTURE

●緑ベルの力を利用してコインをかせぐ●

ツブを破壊し少し進むと、パイプが渦巻き状に配置されたエリアが見える。もしツブのエリアで青ベルを入手しているなら、ギリギリまで引きつけて使う。ベルの効果があるうちに壁をすり抜けて中心部の大きいコインを回収。

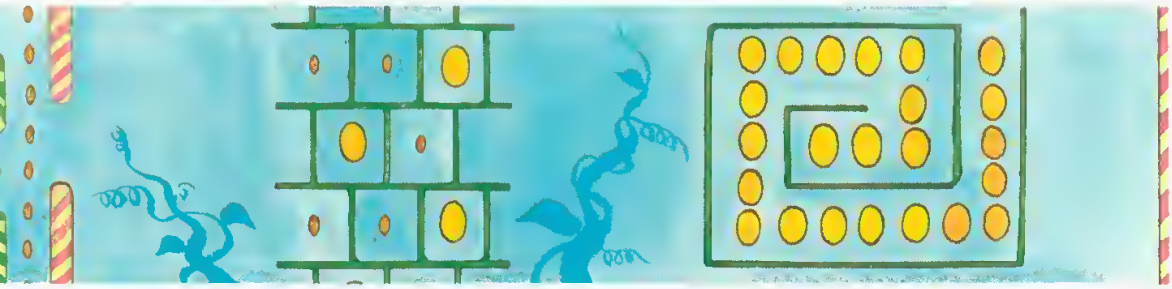


◀緑ベルの場合はすぐに中心部へ移動し、無限に湧き出るコインを回収し続けよう。



◀脱出できる範囲内でコインを稼ぐ 欲を出しすぎないように

▶出口付近では、すべての敵が通りすぎるまで待機しよう



STAGE 5-2

BOSS 二重の障害物が弱点を遮り、攻撃を邪魔するぞ！

本体を守るようアメが回転し、さらにその周りをアメが回転する。当然のことながらこのアメに当たると、ミスすることになる。さらに外側を回転するアメは、弾を撃ってくるし、いきなり回転方向が変わる。一定時間経つと、内側のアメを伸ばしてくるぞ。

◀アメを伸ばすとき本体の回転が止まるので伸びるタイミングがわかる。端で待機しよう。

◀外側のアメが画面の左に迫ってくるまでは画面の左側で攻撃する。

▶アメが近づいてきたらすかさず間を通って右側へ抜けるよっに。

緑が青ベルの力を利用する

緑ベルの場合

緑ベルが取れた場合は、すかさず弱点に重なろう。キャラクターが揃ってきたらショットを撃ちつつ本体から離れよう。

◀ボスが出現して攻撃し始めたところに緑ベルがあるのがベスト。緑ベルを引きつけて取ろう。

青ベルの場合

青ベルの場合はストックの数にもよるが、1個の場合は外側のアメが迫ってきたときに使う。効果があるうちに反対側へ移動しよう。

◀2個以上ある場合は、再度反対側へ回るときにもう1回青ベルを使う。2個だとかなり楽だ。

STAGE 6-1

CAPTURE

●上下から出現する敵に注意●

上下からほぼ同時に出現する敵は、通常弾とは別に縦に破壊可能な弾を撃ち出し、スピードが速い。

▲ラ[illegible]の弾が撃ち返し弾を撃[illegible]ときは無視しても[illegible]

CAPTURE

●左上から出現する敵は必ず倒そう●

回転しながら出現する編隊を倒すと、画面の左上と左下から耐久力のある敵が出現する。この敵を倒すと1体につき3個のベルを放出する。

◀左上[illegible]下[illegible]から攻撃し[illegible]余裕があ[illegible]攻撃し[illegible]ベルはす[illegible]

◀左上からベルを持った敵が出現。すぐに背後に張りついてショットを連射。

◀ベルを放出したら、周りの敵を倒しつつ回収。敵の攻撃が激しい場合はあとから回収。

STAGE 6-1

●ブタの敵を倒してタイムを増やそう!●

CAPTURE

要塞内に入る前に、ガブリエルに似た敵が出現する。この敵は耐久力が高く、幅の広いウェーブ弾を撃ってくる。倒すとタイムが10秒増える。

◀貫通力があるなど、強力なショットでないとなかなか倒せない。＋10秒はおいしいのでできることなら倒そう。

◀ウェーブ弾を撃たれる前にとっとと倒そう。装備が貧弱な場合は、撃たせた後に攻撃。

◀全て倒せば、＋40秒も増えてしまう。この先のことを考えれば絶対に倒すべき敵だ。

●ある程度撃ったらすぐに前へ●

CAPTURE

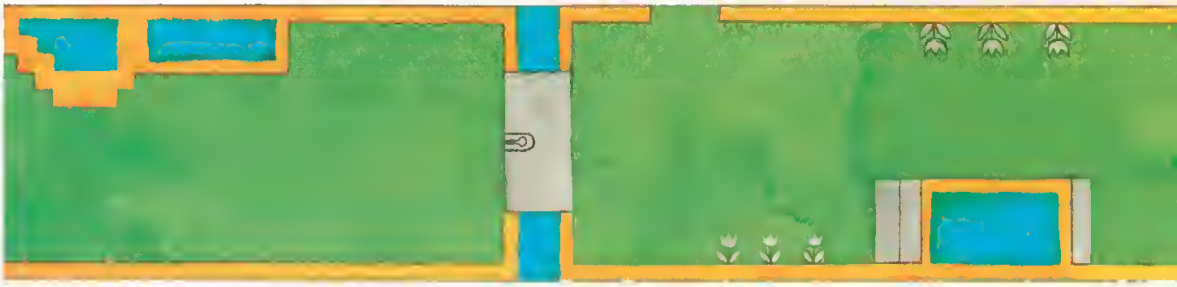
要塞内では常に敵の攻撃が激しい。最初のエリアは天井に空いた穴から次々と敵が出現。奥には砲台が弾を内撃ちまくっている。ある程度天井からの敵を倒したら、すかさず前へ移動し、砲台と敵のハッチを破壊しよう。

◀天井、砲台とすさまじい攻撃が待ちかまえているのだ。

◀天井の穴が見えたらすかさず天井へ移動

◀奥の砲台が見えるまで、天井の敵を倒そう。

◀奥の砲台が見えたらすかさず画面の右へ。

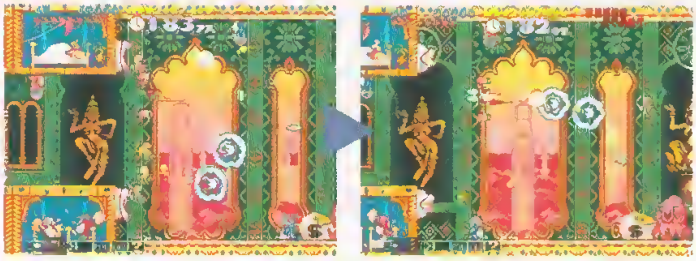


STAGE 6-2

CAPTURE

●いきなり出現する敵●

突如画面上に現れて、自機に向かって突進してくる敵がいる。この敵は出現位置が決まっていて、その場所以外からは絶対に出現しない。ランクが低い場合は大したことはないが、ランクが上がっていると撃ち返し弾を撃つ。

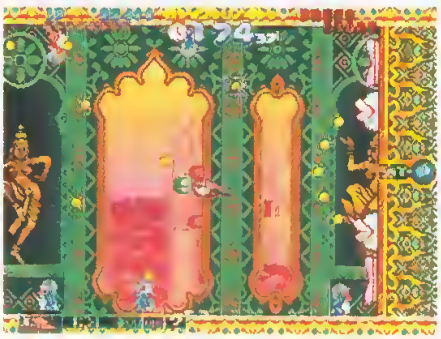


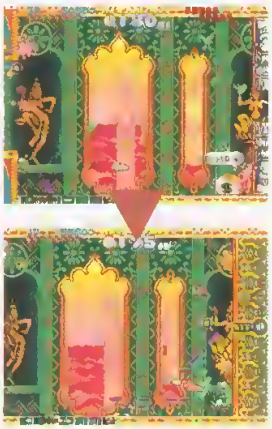
◀出現ポイントを覚えて、あらかじめショットを撃っておく。赤い敵はカプセルを出す。

CAPTURE

●最初の関門が登場!●

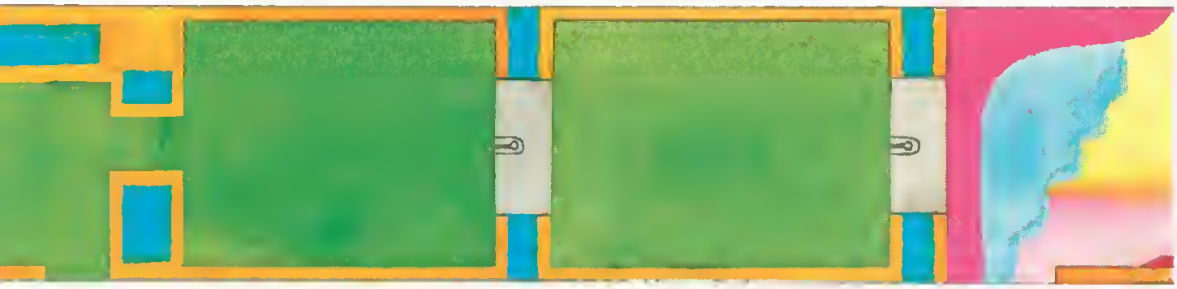
後部には、敵が出るハッチが2個配置されていて、中央奥には弱点が見える。攻撃がかなり激しい。





◀始めに後部のハッチを破壊しよう。ハッチから出現する敵を倒せば、カプセルが手に入る。

◀弱点の付近にあるハッチを壊したら、すぐにでも弱点を攻撃しよう。撃ち返し弾に注意。



STAGE 6-2

CAPTURE

●壁の中から砲台が出現する!!●

最初の関門を抜けると、突如襲ってくる敵が出現。さらに先に進むと右下にある壁の中からハッチが出現し、敵を吐き出してくる。

▼こ…ハッチを破壊すると壁の中から…チが出現。ショットを連射して速攻で破壊し…ます。

▲すべて…砲台を破壊しても…装備が充実…ていればなんてことはな…はずた…ちょっと出現する敵に注意

CAPTURE

●せまい通路を抜けると…?●

ハッチを壊すと、奥に細い通路が見える。さらに奥には2回目の中ボスがプレイヤー機を待っている。心を決めてかかろう。

▲…い通路…愛…数…敵の数…多…敵

◀砲台の数が増え、敵の出現の周期が早まっている。砲台を片っ端から破壊しよう。

◀ここではカプセルを稼ごうなんて思わないこと。敵の撃ち返し弾をくらうぞ。

STAGE 6-2

CAPTURE

●壁の中から砲台が出現する!!●

中ボスを倒すと再びスクロールし、突如現れ突進してくる敵が出現。常にショットを連射。

◀中ボスを倒すと突如現れる敵。ランクが低ければ大した事はないが、ランクが上がっていくとかなりの強敵だ。

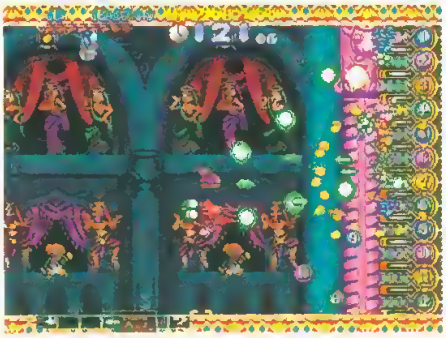
▼続いて今度は上下から同時に出現する。前後のどちらかに引きつけ、移動しながら攻撃。

▲始めに前後から同時に出現し、挟むように襲ってくる、前に移動しつつショットを連射。

CAPTURE

●最後の中ボスが出現!!●

最後の難関がここ。この要塞さえ倒してしまえば最後のボスまで近い。が、今までに比べて攻撃力と耐久力が格段にアップしている。初めに登場する要塞はそれ程でもないが、2・3回目の要塞は弱点の数が増え倒しづらい。



◀初めはいい数か出現する度に弱点の数が増え、最終的に10個!

①形態

◀初めは弱点が3個しかない。敵の数も少なくすぐ倒せる。楽勝か?

②形態

◀この形態では弱点が5個に増える。弱点から破壊可能な弾を撃ち出す

③形態

◀最終形態では、壁のほとんどが弱点になるぐらいがないと辛すぎる

STAGE 6-2

BOSS 最後に待ち受けるは巨大な美女！お約束で何もしてこない

ついに姿を現した最後のボス。頭の中ではすでに臨戦態勢に入っているのにボスから攻撃してくる気配がない。そう、このボスは攻撃してくることはなく、たどり着いた時点でクリアとなるのだ。

◀最後の要塞を倒した時点でクリアとなる。倒して爆風が消えるまでは安心するな。爆風が消え、スクロールしたらOK。

◀足から少しずつにボスの本体が見えてくる。相当な大きさだ。

▶布の中にふくらみがあり、少しずつ右へ移動してくる。タコスケか？

タイムが足りない場合は…？

ステージの途中でミスすると、タイムが足りなくなってくる。3回目の要塞と戦う前に20秒以上ないと辛い。足りなかったら2回目の要塞を倒した後に出現するガブリエルのニセモノで稼ぐ。

▲まずこの敵を3体必ず倒すウェーブ弾に注意しよう。

▼3体倒したらすぐに天井か床に当たって自滅しよう。

20秒が限界

▲一つ目の敵を倒す前に、二つ目の敵は必要。これがすごくまず動てないだろう！

COLUMN 1
「セクパロ」隠し要素について

【ボスラッシュ面】

ステージクリア後にいきなり割り込んでくる、なつかしのボス総出演ステージ。それがボスラッシュ面だ。このステージは、どのステージの後に出現するかはランダム。出現タイミングはステージ2～5までのどれか。

初代パロディウスから極上パロディウスのボスが出現する。攻略法もほぼ同じ。

条　件

●一定以上のスコアを獲得していること
●使用キャラはどれでもOK
●ステージ1をクリアしていること

◀懐かしのボスたちが総出演。耐久力が低いけど、攻撃はけっこう激しい。油断は禁物か？

【スペシャルステージ】

全ステージクリア後のお楽しみステージ。と、言うにはあまりにも難しい。初プレイでクリアするのはほぼ不可能。ただし、一度出現させればいつでも挑戦できるようになる。

◀弾数の多さはラスボスまでのステージの比ではない。慣れてプレイして初めてクリアできるかも。あまりの難しさに挫折することが大事。

条　件

●すべてのステージのクリア条件を満たす
●コンティニューしてもOKだ。

◀一度でも出現させれば、タイトルに表示される。ここを選択すればいきなり遊べる。

※ボスラッシュ面はP60～P65で攻略！
※スペシャルステージはP66～P71で攻略！

SEXY PARODIUS

シークレット ステージ攻略

SECRET STAGE CAPTURE

いきなり登場する歴代のボスキャラ!

このステージは、スクロールすることなくしかもいきなりボスキャラクターたちが連続で登場。ここで登場する4体の中ボスは『パロディウス』シリーズの中で登場したステージのボス。あっという間に倒せるけど、油断は禁物だ。

【ボスラッシュ・ステージについて】

突如出現し、拒否はできない。出現条件はランダムと書いてあるが、出現する場所が不定期なだけ。ただし最終ステージまで（ステージ2～5までに登場する）に必ず登場するぞ！　ミッションをクリアしなくてもOKだ。

▲倒す度に新しいボスキャラが登場し、耐久力性、あっという間に倒せてしまう　楽勝なステージ

①ランダムで出現

スコアが一定数に達すると、そのステージの次のステージで登場する。ただしステージ1～2、最終ステージクリア後には登場しない。スペシャルステージに行くためには必ずクリアしなくてはならない。

②ミスしたら強制クリア

中ボスと対戦中に死んでしまうと、その時点でインコンプリートとなる。さらに中ボスを逃がしても同じ結果となる。中ボスで稼ぐときはほどほどにし、必ず倒すようにしよう。

③ボスも出現する

4体の中ボスを倒すと、ボスラッシュステージの大ボスが出現。このボスキャラを倒すと、コンプリートとなり次のステージに進める。当然のことながら、耐久力は中ボスとは比較にならないほど高い。

【ここでパワーアップしなおせるぞ!!】

1体目の中ボスは、パワーアップカプセルをまいて攻撃する。当然これだけではないが、かなりの数をまくので、パワーアップしよう。

◀波打つようにカプセルと鉄球をまく。鉄球に注意！

▶こちらは鉄球とカプセルを32方向にまき散らす。よけるのが大変。

パワーアップカプセルをかせぐ場合は、波打つようにまくときにしよう。ゲームのランクが上がっていると鉄球の数が増加。

◀一定間隔で鉄球を放り出す。これに触ると、一発でアウト。超注意！

【このステージで出現する敵】

ここで登場する敵は、最後に登場する大ボス以外『パロディウス』シリーズで襲ってきたヤツら。当時の攻撃パターンとほぼ同じなので、覚えているとかなり楽勝だ。

◀全シリーズをやり込んでいる人は思わずニヤリとするのでは？

▲大ボスは、すべての中ボスの攻撃方法を併せ持つようなヤツ。同時には攻撃してこないので安心

中ボス1

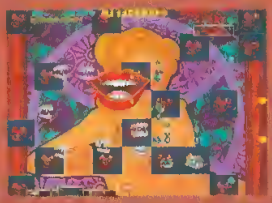
『極上パロディウス』で登場した敵キャラ。攻撃方法もそのままで、カプセル已鉄球の放射攻撃と、体当たりのみだ。ここでパワーアップをしなおすといいだろう。ランクが低いとサコだが高いと意外にやっかい。鉄球にはくれぐれも注意！

中ボス2

中ボス3

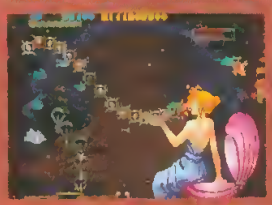
中ボス4

『パロディウスだ！～神話からお笑いへ～』でステージ3のボスキャラだった敵。攻撃形態が2段階あり、初めは小さい口が前後をはさむように4体ずつ待機し、歯を飛ばしてくる。これを半分以下にすると大きい口になり、体当たりする。



中ボス5

このステージのボス。すべての中ボスを倒すと出現し、いままで倒してきた中ボスの攻撃法を使って攻めてくる。耐久力が通常ステージのボスと同じくらいあり、けっこう苦戦させられる。大きく避けつつ攻撃しよう。カプセル稼ぎが可能。



攻略法は次のページだ!!

次のページから各ボスの攻略法を、稼ぎ方なども混ぜて紹介。参考にしてほしい。

【中ボス】

ランクが低い時に遭遇するのと、ランクが高い時に遭遇するのでは攻略法が多少ことなる。ランクが低いときはとにかくカプセルで稼ごう。

カプセルを出させてパワーアップ!!

基本攻撃はいたって単純。体当たりとカプセルをバラまくときの鉄球に注意すればまず負けないはず。波打つようにカプセルを出してきた時のみ稼ごう。他のときは攻撃しよう。

▲[illegible]が高い[illegible]きは要注意。

攻撃パターン

◀一定数移動（体当たり）をしたあとにこのようにして波打つようにカプセル&鉄球を吐き出してくる。

◀さらに体当たりモードになり一定数移動すると、このように多方向に鉄球とカプセルをまき散らす

【中ボス2】

ボス本体はただ上下に動いているだけで、何もしてこない。その代わりに周りのペンギンが弾を吐きつつ攻撃。たまにペンギンが体当たり攻撃もしてくる。

周りのペンギンを速攻で倒そう!!

ボス本体を攻撃しつつ、周りのペンギンを攻撃。シューティングスターやマンボなら速攻で倒せるだろう。弾を避けるときはなるべく引きつけ、大きく避けること。

▲[illegible]本体を攻撃

攻撃パターン

◀周りのペンギンが弾を吐きつつ攻撃。1体につき、かなりの弾数を吐き出すバリアが欲しいところだ

◀3周ほどすると周りのペンギンが、順番に体当たりをしてくる。移動しつつ弾を吐き出す

【中ボス3】

体当たりと、羽の形をした貫通弾を扇状にまき散らす。基本的には体当たり→貫通弾攻撃→リングビーム発射。といった攻撃の繰り返し。

いきなりの体当りに注意!!

注意が必要なのは、3回目の体当たりと同時に繰り出す貫通弾攻撃。ここは画面の上下どちらかにあらかじめ移動し、移動し始めたら即他のとこへ移動。これが安定している。

▲[illegible]

攻撃パターン

◀体当たり&貫通弾攻撃。羽型貫通弾は扇状に打ち出すので、意外と避けにくい。ランクによって弾数が増減。

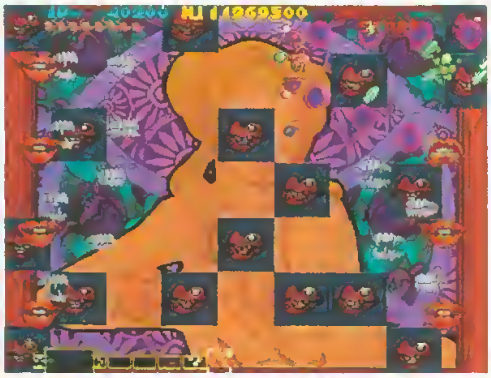
◀リング型のビームは発射直後は幅が狭く、左にくるほど大きい。発射時に予備動作があるので、安心。

【中ボス4】

巨大クチビルは、体当たりと入れ歯（?）攻撃以外、何もしてこない。入れ歯は破壊可能なので、スコア稼ぎに最適。時間ギリギリまで稼ごう。

3回目の突進は大きくよけろ!!

2段階に変化するが、攻撃方法は大差ない。1段階目は入れ歯だけの攻撃なので、時間ギリギリまでかせごう。2段階目は入れ歯を壊しつつ本体を攻撃するように。



▲[illegible]

攻撃パターン

◀突進した後にすかさず扇型に貫通弾をまく。この貫通弾はランクの上がり具合によって大きく変化する。

◀突進した後に待っているのがこの攻撃。少しずつ広がるリングレーザーを複数連射。予備動作があるぞ。

ボスラッシュ面・ボスについて

中ボスの攻撃を全て使えるのが特徴だ!!

ボスラッシュ面の最後に登場するボスは、今まで戦ってきた中ボスより耐久力が高い。さらに今までの中ボスが放ってきた攻撃のほとんどが使える。すべての攻撃を同時に、というわけではないが、今までのボスより弾数が多いのは確かだ。プレイヤーがフル装備なら、まず負けることはないだろう。

◀ほかの天使が　さな矢を放
体は休んでいる
何種類かの攻撃

ボスの攻撃パターン

1 カプセル&鉄塊攻撃

◀一体目の中ボスが使っていた攻撃。ただし放ってくるパターンは一パターンのみ。

2 周りの天使が攻撃

3 リングレーザー攻撃

◀けっこう体目のボスが使

4 天使の突撃攻撃

◀天使は一定の回数回転すると、矢を撃ちながら縦横で突進してくる。耐久力が意外と高い。

ボス攻撃

カプセルでスコアを稼げるだけ稼ごう!!

ボス本体が放つ攻撃のカプセル＆鉄球攻撃。この攻撃のときは攻撃をやめ、カプセルを取ることに専念しよう。カプセルは一個取ると100点入る。わずかだが、積み重なれば意外と大きい。ボスが指を伸ばす動作をしたら攻撃をやめ、カプセル回収に集中しよう。

■ランクが上がっていると鉄球の数がアップ

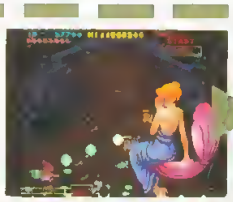
先ほどカプセルで稼ぐと述べたが、ランクが上がっているときは別。このときは鉄球の数が増え、倒される危険性が高い。ボスの攻撃を見て「いつもより激しいな」と思ったら、倒すことだけを考えよう。へたに欲を出すと、倒されることも十分ある。

◀これはあまりランクが上がっていないとき。これなら回収できる。

◀ランクが上がってしまっているとき。鉄球とカプセルの間隔が狭い。

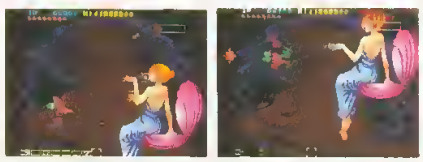
■引きつけつつイッキに移動が基本だ!!

今までの弾の避け方と同じ。天使の矢はプレイヤーを狙ってくるけど、正確には狙ってこない。ヒット＆アウェイを心がけよう。



▲追い詰められない程度に引きつけるのがポイント。

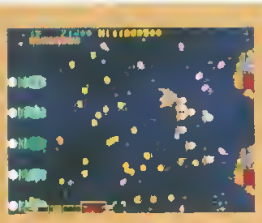
◀引きつけすぎると弾に囲まれ、逃げ道を失うことになる。こうなったら祈るしかない。



◀カプセルを回収してスコアを補充

スペシャルステージは敵の数が多いところだ！

とにかく難しい。練習しないとボスの顔すら拝めないだろう。ひたすら弾を避け、出て来る敵を片っ端から倒していく、だけではクリアできない。敵の[illegible]弾の[illegible]



【難易度は最高！果たしてクリアできるのか？】

当然のことながら、このステージは一番難しい。たとえランクを一番低く設定したとしても、相当手こずるはず。最初は死にながらも、まずは敵の出現位置を覚えよう。敵のパターンだけでなく、ベルの使い方を覚えるのも忘れないように。

◀これら[illegible]敵が押し寄せてくる。[illegible]

【一度クリアすればいつでも遊べるぞ】

スペシャルステージの条件については72ページに載せてあるので、そちらで確認してくれ。さてこのステージだが、条件を満たしていればいつでも選択することができる。

▲タイトル画面の右下に「SPECIAL」の文字が新たに加わる。ここを選択すればOKだ。

◀タイトル画面の右下の項目を[illegible]選択。これでノーマルステージ[illegible]同様、いきなりボス[illegible]

◀キャラクターを選択[illegible]マニ[illegible]ト選択すると、これ[illegible]ステージに突入[illegible]

【プレイの仕方によって攻略法も変わる】

プレイの仕方によってこのステージの難易度が大幅に変化する。プレイの仕方は下の2つ。このどちらかによってスペシャルステージの攻略法も変化する。続けてプレイすれば、当然だが難易度もアップ。いきなり選択すれば、難易度を下げて攻略に臨める。

■ステージ1からプレイ

ノーマルステージクリアしているため、スペシャルステージの難易度がアップ。だが、クリアしたときの点数ではこちらの方が高い。

ノーミスを心がける!

◀ノーマルステージではできるだけ残り数を温存する。温存した数だけ、チャンスが増えるわけだ。

■いきなりスペシャルステージ

いきなりプレイする場合は、難易度を下げつつ残り数を最大の9機まで増やせるため、いくぶんか楽になる。点数は下がるけどね。

オプションを利用しよう

◀オプションを使って難易度を最低まで下げる。さらに残り数を9機まで増やそう。これでかなり楽になるはずだ。

【スペシャル・ステージについて】

ビックバイパー

[illegible]ルドが前につくので[illegible]防御面で不安が残る。オプションの力を最大限に活かそう。

イワン

攻撃のバランスが良く、広範囲に渡りショットが行き届く。逆にそれが裏目に出ることもあるが、全方向に対応しているバリアがあるので安心できる。

ヒカル

オプションに自由度がないものの、3回まで耐えられるバリアと以外と攻撃範囲が広いショットが魅力。後方に攻撃できないのが唯一の弱点か?

マンボウ

[illegible]ことと、[illegible]バリアを[illegible]ショットもあり方向に対応できる。敵を倒しすぎるのが辛いところ。

ミカエル

[illegible]ショットと全方位バリアが魅力。[illegible]ことと、[illegible]ことも。全方位に対しても敵弾がくぐりにくいことも魅力。

コイツ

前方につくバリアを頼りは、かなり頼れる。コイツWAYが最強になったら、まず前方の敵に押されることはないだろう。ベルの力を有効に使おう。

オプション

ミカエルの攻撃に合わせれば、全方位に攻撃できるようになる。バリアも全方向に対応しているので、意外と頼れる。ミサイルを撃ち出せないのが弱点か?

シューティングスター

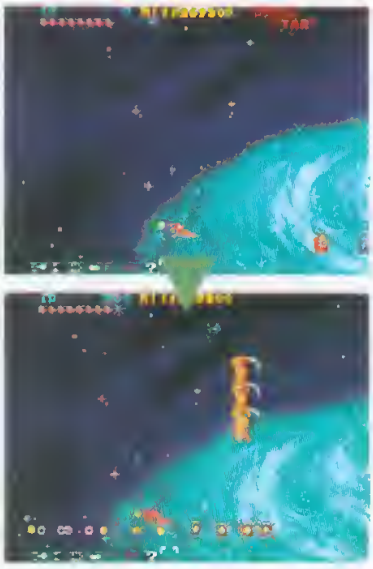
後方に攻撃しつつ[illegible]頼りは、一番使える機体だろう。レーザーは攻撃力が高く、貫通性能が抜群。バリアも全方向に対応していて、すごく頼れる。

スペシャルステージ攻略

【初めの編隊で装備を充実させよう】

画面の右下から出現する編隊は、今までと違って1機倒す度にカプセルを出す。最低でも4個は回収できるので、まずはスピード×2を取ろう。次の編隊で装備を少し充実。

▲ここで装備を充実させるか否かで、今後の展開が大きく変わる。初めの編隊でベルが出るので、青ベルを回収。



◀まずは画面下の真ん中辺りで編隊を待つ。出現したら少し間隔を空けるようにして倒す。

◀そうすれば、このようにカプセルが取りやすく出現するはず慌てずにパワーアップしよう

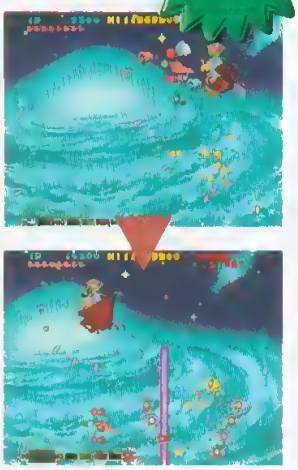
【ボスラッシュ・ステージの敵が出現】

編隊が過ぎると、ボスラッシュ面に出てきた敵の縮小版と、右下から2列に並んで敵が出現。大量の弾を吐き出してくる。

◀右下の敵よりもまず鳥の敵の方を優先する。この敵を倒すと敵全滅のカプセルを4個出す

▶その青カプセルを取り、次の鳥をショットで攻撃。ベルが5個出現するので紫ベルを、

抜け方



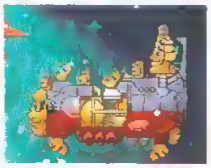
▲このようにベルが出るので、紫→青or赤の順に回収しよう。

前の編隊で装備がどこまで揃っているかで抜け方も変わってくる。ある程度揃っているときは、右下の敵を倒しつつ鳥を集中攻撃。青カプセルが出たら一定間隔で回収しよう。次の鳥が出現したら鳥の方を先に倒すこと。ここでベルが出現するはずなので紫ベルを取り赤ベルを取る。

【モアイ戦艦とヨシオの複合攻撃】

ここでベルを補充できるか否かでこれから先の展開が大体決まる。難易度自体は高くないが、ベルの取り方がすごく重要。このエリアを抜けたとき菊一文字が３つあればＯＫだ。

モアイ戦艦を倒すと…？



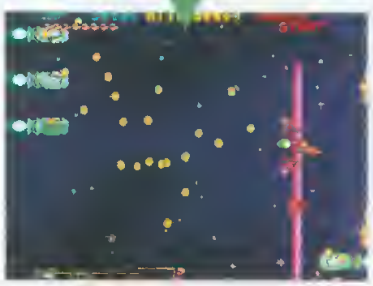
◀これがモアイ戦艦。この敵を倒すと６個のベルを放出しかもあらかじめ色が変化しているため、望みのベルを取りやすい。

◀すべての色のベルが出現。最初に緑のベルを取ると他のベルが取れなくなる。ピンチの時以外は選んで取ろう。

【ヨシオ大量出現地帯】

横に回転しながら弾を撃ちつつまっすぐ移動ししてくる敵。この敵は耐久力があり、ほとんどに複数で出現する。出現ポイントは、上下左右のすべて。ただ同時に出現するのは２方向のみ。ここではベルパワーがあるかないかで難易度が変わる。赤ベルがあると楽だ。

◀初めは編隊といっしょに出現する。ここはヨシオを速攻で倒し、上下に編隊を撃破。



◀前は下から後ろは上から、ほぼ同時に出現。菊一文字を持っていない場合は、避けに専念。

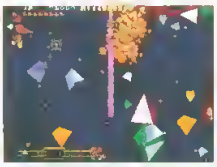
■菊一文字があると楽

このエリアでは菊一文字が活躍する。前後から出現するときにすかさず使おう。

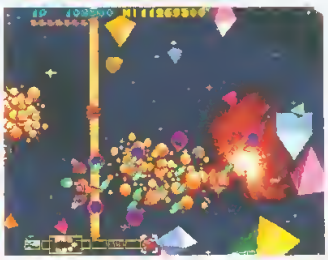
▲画面の一番前で使うようにする。弾に囲まれたらすかさず重なろう。重なっている間は完全に無敵なのだ。

【ブロック地帯ではムダ弾を撃つな】

モアイ地帯を抜けると、次に待っているのは大量に出現するブロック。このブロックは壊すと細かくなり、壊す度に撃ち返し弾を発射する。ベルがないときはおとなしくしよう。



赤いブロックは、最後まで壊しきるとカプセルやベルに変化する。これ意外はすべて弾になるだけ。なるべくなら壊すな。



◀赤いブロックのみを壊すのがベスト。が、そんなに甘くはない。カプセルを意識しすぎず、避けることに集中する。

■スーパーボムがあると楽

ここでは菊一文字や無敵よりも、スーパーボムを複数持っているほうが心強い。ピンチになるまでは使わず、ミス一歩手前で使おう。

【撃ち返し弾のことを考えて攻撃!】

ブロック地帯が終わると次に待っているのは敵の大群。もちろん1体1体撃ち返し弾を撃つ。無策で攻撃すると追い詰められる。

◀複数の敵が前から出現。アワを吐き出す敵がいなくなると後部から敵が出現する

◀後部の敵を倒すと、こんどは前から4体のブタが出現。攻撃される前に倒してしまおう。

緑のベル

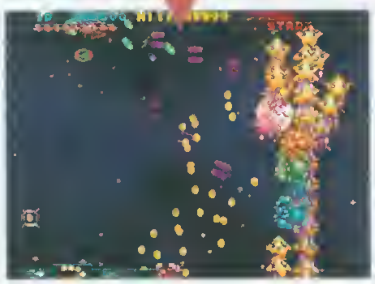
◀このエリアでは緑のベルが活躍する。絶え間なく敵が出現するので、使用回数に制限があるベルはあまり効果がない。ベル調整にも気を配ろう。

◀まだベルが取れれば言うことがない。峠を過ぎたら菊一文字を取って次のエリアに備えよう。

【星型の敵は引き付けてから一気に倒そう】

ボス前に出現する大量の敵。ただ出現するだけならいいのだが、この敵は出現と同時に弾を撃ち、倒されると撃ち返し弾を吐き出す。菊一文字がないとかなり辛いところだ。

◀画面の上か下に移動しておこう。弾を撃ち始めたら、ある程度引きつけていっきに反対側へ



◀敵の弾が迫ってくる前に攻撃を開始する。撃ち返し弾は引きつけから反対側へ移動しよう。

■菊一文字があると楽

ここでは持続力があり、相手の攻撃を打ち消せる菊一文字が必要。絶対に、というわけではないけどかなり有効だ。

◀このエリアの手前で赤ベルを取っておこう。攻撃は激しい、というほどではないが、取るのは楽だ。

◀ピンチになるまで温存しておく　弾に囲まれてしまったらすぐに使おう。効果がある間にいっきに攻撃。

ボス攻略

最後に待ち受けるのは、ボス前で出現したあの星型の敵の巨大バージョン。耐久力が非常に高く長期戦になる。ここでベルを持っていても、それほど意味はない。追尾弾の引きつけ方の良し悪しで、クリアできるか否かが決定する。全神経を弾避けに集中させよう。

▲追尾弾を複数発射する体当たり攻撃をしてくる。この体当たり画面の一番

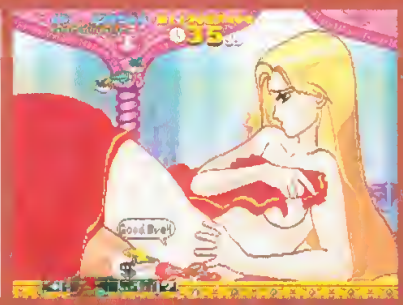
◀追尾弾を撃ってきたら、画面左端に移動。ここで少しずつ上下に移動しながらよけよう。いっきに移動しないように。

◀体当たり攻撃＆追尾弾の複合攻撃は、近寄る前に思いっ切り離れよう。ショットはこの間常に撃っていること。

COLUMN 2
セクシーなところ大集合

タイトルにある「セクシー」。このゲームの中で存在する、セクシーな部分について余すことなく（膨張気味）紹介。

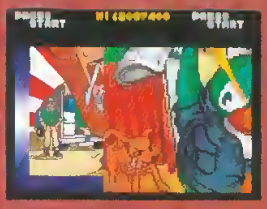
一言にセクシーと言ってもいろいろあるわけだが、このゲームでいうセクシーな部分とは何か？　それは遠慮することなく登場し続ける、豊富なおねーちゃんたちにあるのだ。



◀最後の最後で登場する、強烈な1カット。プレイヤーは、これ見たさに今日も闘いに明け暮れる。

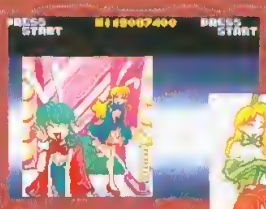
【オープニング編】

まずはやる気を起こさせるオープニングから。初めの方は世界制覇と庭付きの豪邸のためにアルバイトをする面々が映し出される。



そして最後に主人公のタコスケの野望が……。

◀世界制覇のためのアルバイトとは……。何事も積み重ねが大事、てことなのか？



▼おねーちゃんに囲まれてご満悦なタコスケ。

▲ひかるとあかねは呼び込みのアルバイト。

【ステージ間のデモ編】

お次はステージ間に挿入されているデモ。ミッションをクリアしているのをいいことに敵だったおねーちゃんにやりたい放題してくれる。これで正義の味方なのか？

◀天女にお仕置きをしているところ。お仕置きというより、趣味に走っているような気がするのだが？　相手が男だと、何もせずに帰ってしまう。

【敵キャラクター編】

最後は敵キャラクター編。初めの方で出現する敵は、パロディウスシリーズでも馴染みの敵ばかりだが、ステージが進むにつれて怪しい敵が出始める。もちろんおねーちゃんも登場する。

◀これはステージ3で登場するボス。

◀そして最後に登場する巨大な美女。

SEXY PARODIUS

高度な攻略

ADVANCED CAPTURE

ステージ1 最初のステージなのに意外と稼げるのだ!!

敵の攻撃も単調で、弾数もまだまだ少ない。このゲームでは敵を倒すだけでなく、カプセルを取っても点数が入る。

ベルは500点から最高では10000点までが入るため、スコアアップを考えるなら必ず取るべき。

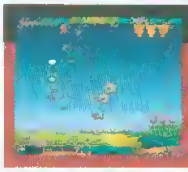
▲敵の中にはハッチタイプがいて、その敵から新たに敵が出現する。敵は1回だけでなく2～3回出現する。

ボスでしこたま稼ごう

ステージ1のボスは破壊可能なポップコーンをまき散らす以外はしてこない。また、このポップコーンは一撃で破壊できるため、押されてミスすることもない。ここでの稼ぎ方だが、通常はポップコーンを破壊するだけ。が、紫ベルがある場合は別なのだ。すごく稼げるのだ。

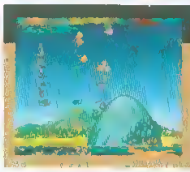
◀最後に出るベルを連射しつつボスのところまで進む。ボスの手前で赤になっているのがベスト。ポップコーンを吐いたら紫を回収。

●キャラクター別パワーアップリスト●



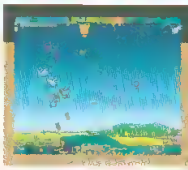
ビックバイパー

基本的にはスピード×1、ミサイル、オプション×2といったところか。ボスのことを考えてダブルを取るのも可。



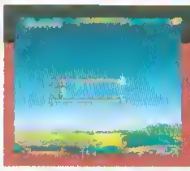
イワン

スピード×1、[illegible]



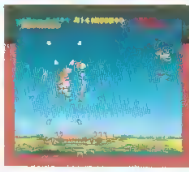
ヒカル

[illegible]



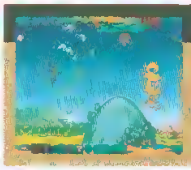
マンボ

攻撃力が高いのが魅力。基本装備は、スピード×1、サーチ×2、といったところだろう。



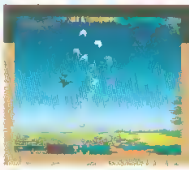
ミカエル

広範囲に攻撃できる。基本装備はスピード×1、ストロングミサイル、ラウンドショット、グレードアップ×3。



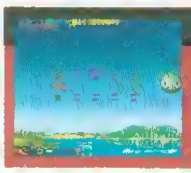
コイツ

[illegible]



オプション

[illegible]

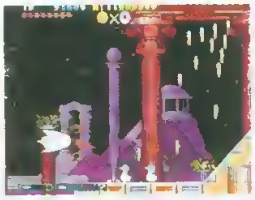


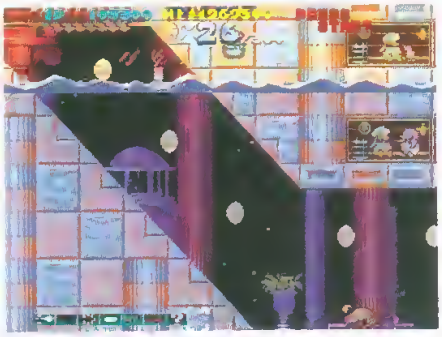
シューティングスター

バランスが取れている。基本装備は、スピード×1、オートオプション、ブラックパワー×2でOKだ。

ステージ2 ランクアップ防止のためスピードは2速で

このステージでは前のステージのようにスピード×1で進むわけにはいかない。というよりコインを回収しづらいのだ。ギリギリまで1速でプレイし、高速面の入り口辺りで1速上げよう。3速でプレイする場合は、途中でワザとミスしよう。





◀さすがにこのステージは、1速では進めない。この斜めにスクロールする辺りで、ほぼミスするだろう。

ワザと死んでコインを稼ごう

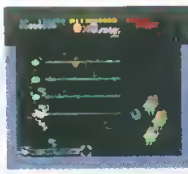
2速だと、取りやすいコイン以外のコインは、まず取れない。が、取りやすいコインだけでは、多少足りなくなる。ボスで稼ぐ手もあるが、微々たるものなので、あまりアテにはできない。そういったときに役立つのが「自滅」。コインの多いエリアでミスし、復活時に取りなおすのだ。

◀コインの多いエリアというより、大きいコインが手に入りやすいところだ。中盤くらいでミスすると、比較的大きいコインが手に入りやすい。

▲自滅テクニックを使えば、これだけ集められる。

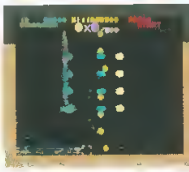
●キャラクター別パワーアップリスト●

ビックバイパー

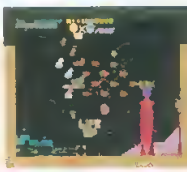


基本装備はスピード×3速になり、オプションが3個になっただけ。攻撃力が心配ならレーザーを取ろう。

イワン



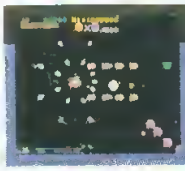
ヒカル



マンボ

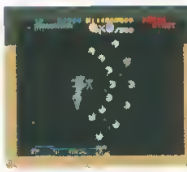
スピード×2、ミサイル×3。これだけでOK。間違えて多く取ってしまった場合は、1回ミスしよう。

ミカエル

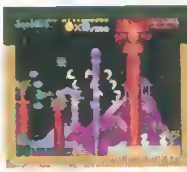


スピード×2だけで他は変わらない。コインの枚数を稼ぐときは1度3速にして、その後にミスして2速にしよう。

コイツ



オプション



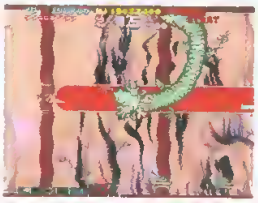
攻撃力を重視するならオプションをトキにするといいだろう。攻撃力があるので敵に押されることはない。

シューティングスター

スピード×2に、ブラックホール×4でOK。攻撃力はもともと高いので、パワーアップショットはいらない。

ステージ3 ステージ1のボスと同じ稼ぎができる!?

このステージ自体、規定の条件を満たすのはそれほど難しくはない。さらにこのステージは短く、稼ぐ要素も少ない。ノーミスを心がけ、ボスまで装備を充実させたまま進もう。ボスに会う前にベルを出現させておき、紫が出るように調整しよう。

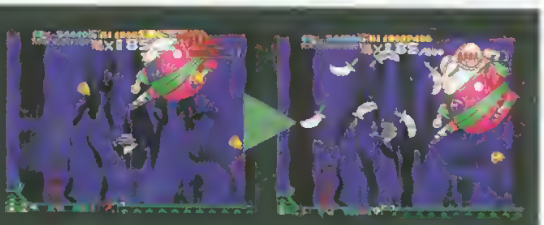


▼ボスが攻撃してきたら紫ベルを回収。

▲この建物が見える前にベルを出そう。

難易度は高いけど

ステージ1のボスに比べて調整するのが難しいけど、それなりに稼げるので見逃すわけにはいかない。紫ベルでカプセル&ベルが出たら、ショットを撃ちつつカプセルを回収する。ベルはボス攻撃に注意しつつ色調整する。身の危険を感じたらすかさずバリアを取るように。

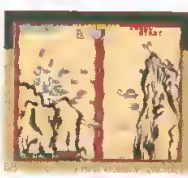


色調整するときの絶対条件は、ベルの色の順番を知っていること。ボス戦では複数のベルが出現するので、色調整がしやすい。ボスが刀剣を飛ばす前に紫が出れば完璧。

●キャラクター別パワーアップリスト●

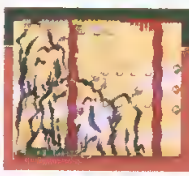
ビックバイパー

基本的には前のステージと変わらない。スピード×2、ミサイル、ダブル、オプション×3でOK。



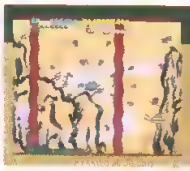
ヒカル

基本装備は[illegible]スピード×[illegible]サーチ[illegible]ショットミサイル、オプション×3。



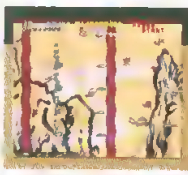
ミカエル

四方八方から敵が出現するので、広範囲に撃てるラウンドショットは魅力的だ。装備は前のステージと同じだ。



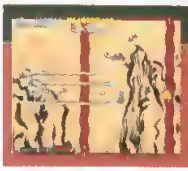
オプション

[illegible]スピード×[illegible]その場パワーアップ[illegible]撃てないのが[illegible]



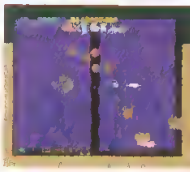
イワン

基本装備は[illegible]×[illegible]ミサイル、[illegible]×[illegible]オプションが3つ。[illegible]



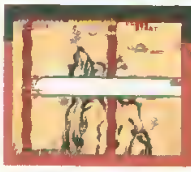
マンボ

このステージは床がないので、バブルはいらない。スピード×2とサーチ×3で対応できるはずだ。



コイツ

[illegible]に撃てるのが魅力。装備は、コイツコイツショットになっただけ。

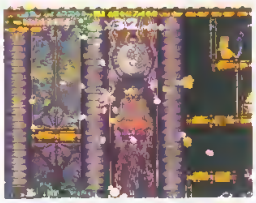


シューティングスター

[illegible]では耐久力の高い敵が出現するので、前のステージの装備にスパークレーザーを追加してあげよう。

ステージ3' 前半のステージなのに意外とかせげるのだ!!

前半ステージなので敵の弾数が少なく、規定条件もそれほど難しくない。そのわりに敵の数が多く常に敵に囲まれた状態になる。



ここでは青ベルや緑ベルなどの効果を使って画面内をいっきに掃除しよう。青ベルの場合は2つストックする。

◀青ベルの効果が出ているときは上下に大きく動こう。そうすれば画面外にいる敵も倒せるのだ。

家具などもスコアになる!!

スコアになるのは敵やネズミたちだけではない。依頼人のものと思われる家具も破壊すればスコアになるのだ。

青ベルがない場合は、家具を見つけ次第すぐに破壊しに行こう。ちなみに家具は1個1000点入る。余裕がないときは狙わなくてもいい。無理してミスしたらもったいない。

◀耐久力は低いので、ショットで攻撃しても一撃で壊せるはず。

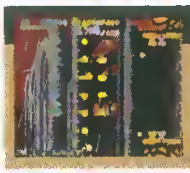
見ためは違うけど、入るスコアは同じ。一定時間無敵やスーパーボムなどのベルの効果を使える場合は、すぐにでも家具を破壊しよう。

●キャラクター別パワーアップリスト●

ビックバイパー

基本装備はスピード×2、ミサイル、レーザー、オプション×3。ダブルよりレーザーを使おう。

イワン



基本装備。

ヒカル

ステージと同じだ。

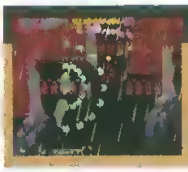
マンボ

攻撃力の高いサーチさえあればまず問題ない。基本装備は、前のステージとまったく同じ。バブルも捨てがたい。

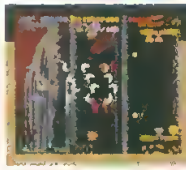
ミカエル

ラウンドショットとブレードアップ×4があればOKだ。ウェーブレーザーの貫通力も利用できるかも。

コイツ



オプション



シューティングスター

ブラックパワー×4、スーパーレーザーがあれば、まずミスすることはないだろう。ワイドブラストは封印。

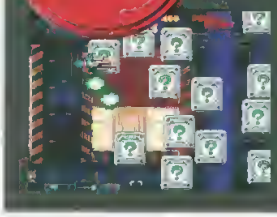
ステージ4 あらゆるモノを破壊しスコアをアップしよう!

安全に進むならドクロの箱は壊さない方が良い。しかし、スコアをかせぐならドクロの箱も壊すようにしたい。ドクロの箱は、壊すと敵が中から数体出てくるうえ、たまにカプセルを出す編隊も出てくるのだ。中の敵を倒してスコアをかせごう。

◀カプセルを出す編隊が出てくる場合がある。多くのベルを取るためにも、ドクロの箱もかまわず壊したい。

ベルの色調整をしよう

?の箱がたくさん浮いているところでは、ベルの効果を使いたい。安全に箱を壊してスコアを稼ぐために、緑のベルをここで取っておこう。ほかにも、紫ベルを取って箱の中から出てきた敵をカプセルに変えたり、赤ベルの効果で、よってくる箱をことごとく壊すこともできるのだ。



◀青ベルを取ってストックしておき、ここで使うのも一つの手。ここまで持ってくるのは大変だが、画面内の箱を、あっと言う間に壊すことができる。

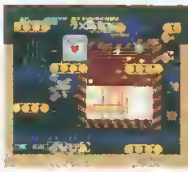
ここはベルが大活躍する場面だが、スコアを稼ぐなら紫ベル、安全に抜けるなら緑ベルを使おう。

●キャラクター別パワーアップリスト●

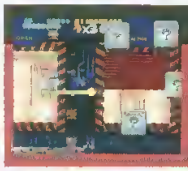
ビックバイパー

基本はスピード×2、ミサイル、オプション×2とダブルを装備。?の箱が浮いているエリアはレーザーを装備。

イワン



ヒカル

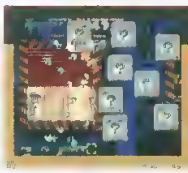


マンボ

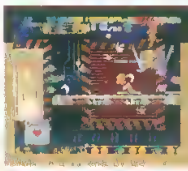
スピード、バブルミサイル、サーチレーザー1づつでOK。敵はサーチレーザーに任せ、避けに専念しよう。

ミカエル

スピード×1、ストロングミサイル、ワウンドショットを取り、グレードアップを2回。広範囲をカバーできる。



コイツ



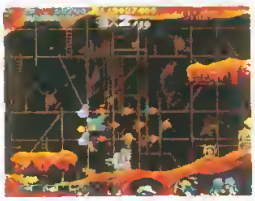
オプション

シューティングスター

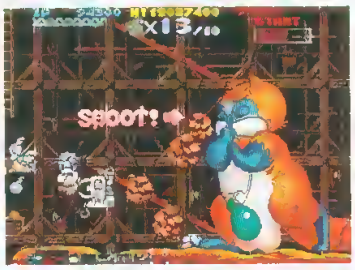
スピード、ブラックパワーを各2つとオートオプションで十分進める。ただし、後の敵に十分注意しよう。

ステージ4' ムリして規定の数を破壊しなくてもいいのだII

このステージは、機械を10体壊すだけで目標達成。しかし、配置されている機械が意外と少ないので、焦ってミスをすることがある。



ここは、ボス戦で機械をある程度壊せるので、無理に壊そうとせず、ミスを避けて進むことを心がけよう。



◀ランダムではあるが、ボスの攻撃に混ざって機械が出てくる。規定数を満たしていない場合は、ボスをすぐに倒さず、ねばって機械を壊すのに専念しよう。

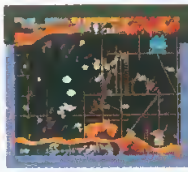
ハッチの敵はすべて出現させる

洞くつに入ってから登場する、敵をはきだすハッチ。このハッチは、ある程度敵を出現させてから壊そう。

ハッチからの敵は、編隊で出てくる。この編隊は、すべて倒せばパワーカプセルを出すので、各ハッチは、2セットくらい編隊を出させてから壊すようにしよう。

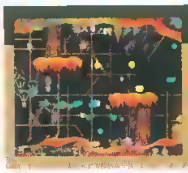
◀ハッチから出てきた編隊を倒せば、カプセルを多く取ることができ、結果的にベルをより多く取ることができるのだ。

●キャラクター別パワーアップリスト●

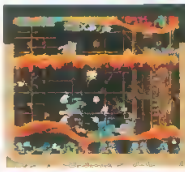


ビックバイパー

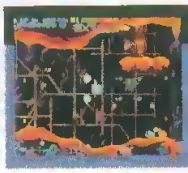
スピード×2、ミサイル、オプション×2、ダブルの装備で進むのがベスト。敵をまんべんなく倒せるのだ。



イワン

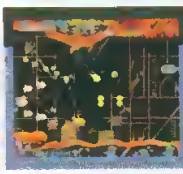


ヒカル



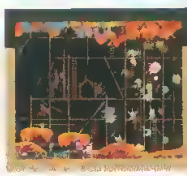
マンボ

バブルミサイルの強さを活かすため、スピード×2、バブルミサイル×2で進む。難易度も比較的低いのだ。

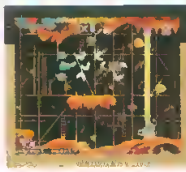


ミカエル

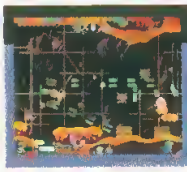
スピード×2、ストロングミサイル、グレードアップ×3、ラウンドショットは通路が狭いので活かされない。



コイツ



オプション

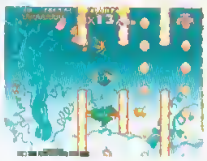


シューティングスター

やはり、スピード×2、オートオプション、ブラックパワー×2がベスト。ボス戦のみスパークレーザー装備は○。

ステージ5 ベルの使い方でスコアが大きく変わる

コインの枚数が300枚で、ステージ2と条件が同じ。スクロールは高速ではないので、スピードはそれほど必要としない。その代わり敵の攻撃が激しく、ちょっとの判断ミスがミスを招く。このステージではベルの使い方が重要。



▲緑ベルを取るタイミングが重要で、間違えると逆に損をする。

▼中盤辺りでは青ベルによる大破壊が行われる。

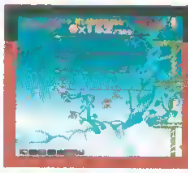
ワサと死んでスコアをアップ

ボスの前で登場する大量の大きいコイン。ここでは合計22枚＋α（αは通常時は無限に湧き出て、復活時は1枚だけ）。22枚ということは、合計で22000点も加算されるのだ。これを見逃す手はない。スペシャルステージをノーミスでクリアできるなら、稼ぐと、損することになる。

◀通常時はこのエリアの手前で緑ベルを取り、中心部にある大きいコインを目指そう。他の大きいコインは、通路を脱出するときに取る。自滅するときは限界まで取ろう。

●キャラクター別パワーアップリスト●

ビックバイパー

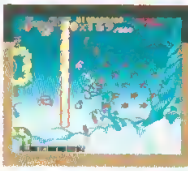


ここでついにオプションを4個装備。ショットももちろんレーザー。バリアはベル効果を使うので必要ない。

イワン

[illegible]

ヒカル



[illegible]

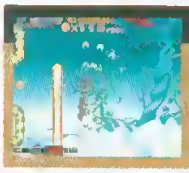
マンボ

装備をフルにして、出現する敵を一掃しよう。ショットはサーチを装備すること。バリアは使用しない。

ミカエル

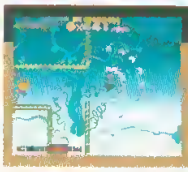
ここではラウンドショットが活躍する。基本的には装備は変わらないので、カプセルは点数のためだけに取ろう。

コイツ



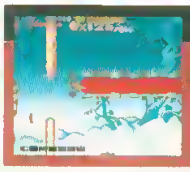
[illegible]

オプション



[illegible]

シューティングスター



オプションがあれば問題ない機体なので、レーザーさえ装備できれば言うことなし。バリアは装備しないように。

ステージ6 出現場所を覚えるのがポイントだ!!

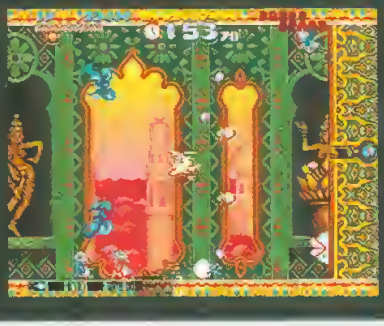
まず出現ポイントを覚えること。すべての敵のではなく、やっかいな敵だけの出現ポイントでもいい。出現ポイントさえ覚えていれば、ベルをムダなく使えるはずだ。ここでは、紫と白以外の色の効果をすべて使う。通常時は緑ベルを使う。

▼ブタの敵は出現ポイントに撃ち込もう。

▲突如現れる敵は、移動する前に撃破だ。

ベルの力を有効に使おう

通常時の危険回避では青ベルを使うといいだろう。中間要塞などの倒すのに時間がかかる敵は赤ベルの力を使おう。砲台が多く敵が多い。手こずる所では緑ベルの効果を使っていっきに倒そう。無敵が切れる寸前まで敵を倒し続けよう。ショットを撃てるようになったら脱出。



◀効果が切れそうになるとショットを撃てるようになる。この状況を利用してできるだけの敵を倒す。自機が元に戻ったら脱出する。

●キャラクター別パワーアップリスト●

ビックバイパー

スピード×2～3、ミサイル、ダブル、オプション×4、バリア。レーザーよりもダブルの方を積ろう。

イワン

ヒカル

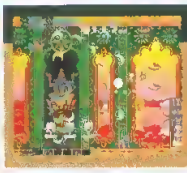
マンボ

スピード×2～3、サーチ×1、バリア。画面上の敵はすべてサーチが処理してくれるので、避けに専念できる。

ミカエル

スピード×2～3、ラウンドショット、グレードアップ×5、バリアが安定している。ウェーブレーザーでも可。

コイツ



オプション

シューティングスター

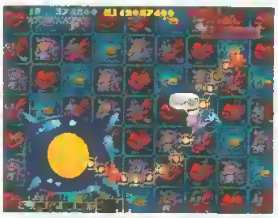
スピード×2～3、マルチオプション、メバークレーザー、ブラックパワー×5、バリア。ほとんど無敵状態。

ボスラッシュステージ● 1体目と3体目は限界までかせごう

1体目

約50秒で逃げる

上記のタイムは、ダメージを与えられるようになってから逃げるまでのタイムを表している。1体目でかせぐ場合は、あと一撃で倒せるというところまでダメージを与え、それから稼ぐ。波打つようにして放出しているときは、なるべく動かない。取りこぼすことになる。



◀このように多方向に放出するときは、なるべくカプセルを取らないようにしたい。

4体目

第一形態	第一形態
第二形態	30秒経過

▶この場合は、クチビルよりも歯形を壊すように意識して攻撃しよう。クチビルは無視するのだ。

◀合体して巨大化したら少しずつダメージを与え、歯形で稼ぐのだ。少しでも粘ろう。

●キャラクター別パワーアップリスト●

ピックバイパー

どこでこのステージが出現したかによる。前半ならスピード×2、オプション×2。後半ではオプション+1。

イワン

ヒカル

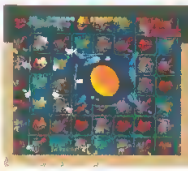
マンボ

前半なら、スピード×2、サーチ×2。後半ではサーチ+1。攻撃力が高いので追加しなくても平気だ。

ミカエル

前半ならスピード×2、ラウンドショット、グレードアップ×3。後半ではグレードアップ+1を追加。

コイツ



オプション

シューティングスター

前半ならスピード×2、マルチオプション、ブラックパワー×2。後半はブラックパワー+2を追加しよう。

確実にクリアするために…

ここでは確実にクリアするための方法を紹介。というよりもクリアする前に必要な知識を紹介する。ここで紹介しているのはエリアの攻略ではなく、全ステージ通して通用するテクニックなのだ。ただやみくもにパワーアップしても煮詰まるだけだ。

【プレイヤー機のパワーアップは3段階まで】

意外と知られてない事実がこれ。そう、ゲームのランクの上がり方。当然プレイヤーがパワーアップしていれば、敵が強くなるし、時間でも敵が強力になる。ランクは上げてしまったらなかなか下がらないもの。

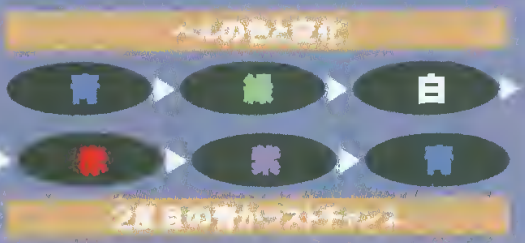
ランクによる敵の強弱の差は、最終面に到達すると一目でわかる。かなり違う。

◀これは最終面の要塞の入り口付近。うまくランク調整したおかげで、それほど敵の弾数が多くない。敵の移動スピードもそれほど速くはないので安心。

◀最高にまで上がったランク。敵は撃ち返し弾を撃ってくるだけでなく、敵の吐き出す弾の量が倍以上になっている。移動スピードも速く、狙いが的確だ。

【ベルが出現する周期を覚えよう】

ベルの色は、たとえミスしても受け継がれる。例えば青ベルを取り次のベルを出す。このときに変わる最初の色はなぜか緑。それだけではない、色だけでなく出現のタイミングも同じ。カプセルを5個取ると次はベルが出現する。



▲基礎編のほうでも触れたけど、ベルは最初の色を2周させ、同色が出現したらそれが最後のチャンス。スペシャルステージでは17発撃ち込むと壊れてしまう。

【セミオートの場合は一度だけミスしよう】

基本的にはマニュアルでプレイすることをおすすめする。セミオートやオートでプレイすると、パワーアップしたくなくてもパワーアップしてしまうからだ。強くなりすぎてしまった場合は1回ミスしよう。

◀このように勝手にバリアを装備してしまう。バリアを装備するといっきにランクがアップするのだ。こうなる前に一度ミスし、ランクを下げてプレイしよう。

グラ・パロシリーズの歴史 【アーケード編】

ここではグラディウスやパロディウスなどを生み出したコナミの名作についてを紹介。攻略とは無縁だが、知っていて損はない。でこのページでは、まずアーケード版の歴史について触れていこうと思う。

●すべてはこのゲームから始まった●

グラディウス

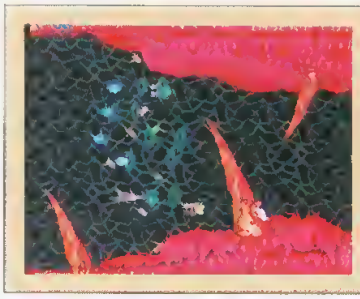
のちに『パロディウス』を生み出すきっかけとなったゲームがこれ。当時のシューティングゲームにはない、さまざまなシステムが、好評だった。じっくり作り込まれ、長い間シューティング・プレイヤーに親しまれた、この作品。のちにII、IIIへと進化していく。

◀いつでもパワーアップできるのがうれしい（写真はPS版のグラディウス）。

●そして●

サラマンダ・シリーズ

グラディウスシリーズの亜流で、2人同時プレイが可能。またアーケード版では海外版「ライフフォース」が存在した。



◀全体的にグロテスクな雰囲気が漂っていた。縦スクロール面が混在したのだ。

パロディウス・シリーズ

複数のプレイヤー機の中から1機を選択しプレイ。自社のゲームのオイシイ部分をパロって登場させた。

◀もとは家庭用で登場していたゲーム（写真はPS版のパロディウスだ！）。

1996	1995	1994	1993	1992
そして96年。「沙羅曼陀2」と「セクシーパロディウス」を発表。来年は何が発表されるのか…？	「パロディウスだ！」の続編である、「極上パロディウス」が発表される。前作を上回る内容だった。	この年も発表されない。ただ、発売したタイトル数が10種類以上に達し、ジャンルもさまざまなゲームが登場した。	この年も、両シリーズが発表されなかった。代わりにアメコミ勢が台頭し、「G・I・ジョー」を発表。	両シリーズとも発表されなかったが、違うシリーズの、「出たなツインビー」や「サンダークロスII」が発表された。

シリーズ以外の名作シューティング

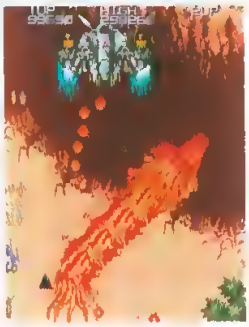
スクランブル (1985)

縦画面の横スクロール。燃料切れに気をつけて各エリアを攻略する。グラディウスの元祖とも言える作品。

タイムパイロット (1982)

全方向から迫り来る戦闘機を破壊していく。ステージをクリアするとワープして、次の時代に行くのだ。

トライゴン (1990)

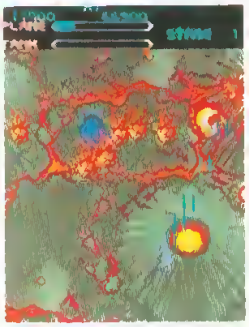


2人同時プレイが可能。ド派手な2種類のスペシャルウエポンをうまく使って攻略していくゲームだ。

A-JAX (1987)

縦スクロール面と3D面で構成されている。5種類の武器を使いこなして、人類の危機を救うのだ。

フラッグアタック (1987)



空中レーザーと地上ショットを使いこなしてクリアを目指そう。隠れた名作としてファンが多い。

その他の名作

全部は紹介できないが、外周から敵を破壊するジャイラス、ロボットに変形するファイナライザーから、オプションを広げて攻略するサンダークロス。綺麗なグラフィックのゼクセクスなどもコナミの名作シューティングに数えられる。

©KONAMI 1985 ©KONAMI 1987 ©KONAMI 1982 ©KONAMI 1987
©KONAMI 1990

グラ・パロの歴史【アーケード編】

1986
アーケード版『グラディウス』が発表される。同年には縦スクロールの『ツインビー』も登場する。

1987
そして次の年には外伝的存在の『沙羅曼陀』が。さらに海外で『ライフフォース』が発表される。

1988
『グラディウス』の続編である『グラディウスII』が発表される。

そして次の年には『グラディウスIII』が発表され、シューティングのプレイヤーを熱狂させる。

1990
この年に初めてパロディウス・シリーズの一作目が登場。新しい方向性が生まれる。

1991

グラ・パロシリーズの歴史 【家庭用編】

ここでは家庭用版のグラ・パロの歴史について触れる。アーケードに比べてオリジナリティが強く、個性的なゲームの登場が目立つ。最初は移植モノが多かったが、後に某シミュレーションなどの名作も発表した。

●家庭用の第一弾はFC版のグラディウスだ●

グラディウス

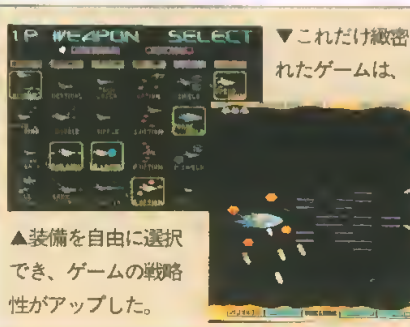
移植希望が殺到し、満を持して発表された。当時は誰もが『まさか』と思い、このソフトの登場を誰もが驚いた。アーケードに忠実に、というわけにはいかないが、それでもプレイした感覚では負けていない。オプションが2つとレーザーが短い以外は、ほぼ同じと言える。

◀プレイ感覚などは、難易度の関係からかなり良かったと言える。きちんとループしたしね。

●そして●

グラディウスIII

ファミコンの上位機種として発表されたスーパーファミコン。前者のハードとは比べ物にならないほど高性能なハードで、登場されるゲームが大いに期待される。コナミの参入第一弾は『グラディウスIII』。アーケード版に比べ、決して見劣りしない点では、高く評価される。



▼これだけ緻密に描き込まれたゲームは、当時存在し

▲装備を自由に選択でき、ゲームの戦略性がアップした。

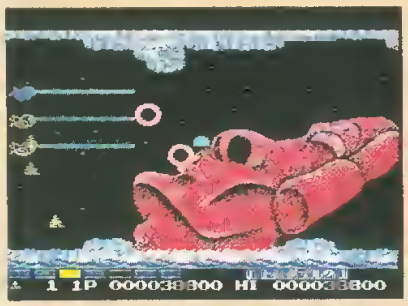
©KONAMI 1988 ©KONAMI 1990

1992	1993	1995	1996	199X
この年にSFCで「パロディウスだー」が発売される。同年には、SFCオリジナルの「アクスレイ」も発売する。	この年は、両シリーズとも発表されなかったが、「悪魔城ドラキュラ」シリーズの最新作がPCエンジンで発売。	94年暮れにSFC「極上パロディウス」を発表。翌年の95年「極上パロディウスだー」と「出たなツインビーヤッホー」を発売。	この年にデラックスパック・シリーズとして、「グラディウス」・「グラディウスII」をSS、PSの両ハードで発売する。	そしてこれから先、新たな名作が登場する……のかもしれない。今後のコナミに期待しよう。

パロディウスシリーズはSFCだけではない

パロディウスだ(1990年)

意外と知られていない事実だが、本編で攻略しているセクシーパロディウス。この元祖とも言うべきゲームは、MSXというハードで発売されたのだ。今から8年前の1988年、この年にMSXというハードを使いROMカートリッジで発表。ギャグ・シューティングの第一弾が誕生。



◀格闘ゲーム世代のプレイヤーには、存在すら知られていない。画面からわかるように、かなり簡素。

●お得なデラックスパックが主流に!?●

グラディウス・グラディウスII

デラックスパック・シリーズ第一弾は極上パロディウスだ！　で、最新作がこのグラディウス・グラディウスIIなのだ。

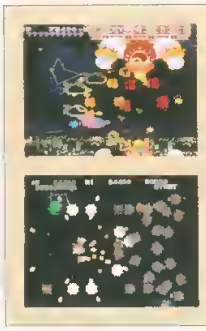
◀1本で2本分楽しめる。それでいて価格も安い。以後このシステムを利用するメーカーが増える。

他にもツインビーシリーズが！

コナミ名作シューティグシリーズの次男坊もデラックスパックに。タイトルは『出たなツインビーヤッホー！』。

極上パロディウスだ！

カップリングでソフトを発売するきっかけとなったのがこのソフト。移植のほうは完璧で申し分がなく、さらに2作が同時に楽しめるとあって、人気は上々。ゲームのプレイ外でのサポートもなされていて、快適にプレイできた。必須アイテムと言えるソフトだ。



◀プレイステーションだけでなく、サターンでも発売されたソフトだ。

©KONAMI 1988 ©1985 1988 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED
©1984 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED

グラ・パロの歴史【家庭用編】

1986
この年に『グラディウス』がファミコンで登場する。他には『ツインビー』などが移植された。

1987
アーケードからは『グリーンベレー』(ディスクシステム)や『沙羅曼陀』などを移植。さまざまなソフトが発表された年。

1988
『グラディウスII』が登場。他にも『魂斗羅』などが移植されたのだ。

この年にSFC第一弾『グラディウスIII』とファミコン版『パロディウスだ！』が発売される。

ゲームボーイで『パロディウスだ！』が。PCエンジンでは『グラディウス』と『沙羅曼陀』を発売。

1990

1991

OFFICIAL GUIDE
SEXY PARODIUS

セクシーパロディウス
公式ガイド

STAFF

●Planning & Editing
コナミ株式会社
CP事業部
NTT出版
斎藤剛史
有限会社プロスペック
江口貴博
倉持征木
太刀川政男

藤田芳典

●Design & Layout
有限会社ゴリラ
大岡喜直　相京厚史

●CoverDesign
株式会社 コロムビア クリエイティヴ
井上高彰

●Map Illustration
青木　純

●Photograph
有限会社ハンドメイド
柴泉　寛

© 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
「セクシーパロディウス」はコナミ株式会社の商標です。
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテイメントの商標です。
セガサターンはセガ・エンタープライゼスの商標です。

1996年12月20日初版発行
発　行●コナミ株式会社
発　売●NTT出版株式会社
東京都目黒区下目黒1-8-1　アルコタワー
TEL.03-5434-1010
印刷所●共立印刷株式会社
ISBN4-87188-838-X C0076

定価はカバーに表示してあります。
乱丁・落丁はお取り替えいたします。
ゲーム内容に関するご質問にはいっさいお答えできません。

本書の一部または全部を無断で複写複製することは、法律で認められた場合を除き、
著作権者および出版者の権利侵害となります。予め小社あて許諾を求めてください。

ISBN4-87188-838-X C0076

「セクシーパロディウス」はコナミ株式会社の商標です。

NTT出版

KONAMI
Creative Products
NK014

ISBN4-87188-838-X

C0076 P900E

9784871888387

1910076009007

KONAMI

「セクシーパロディウス」はコナミ株式会社の商標です。

NTT出版 定価900円(本体874円)